精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊

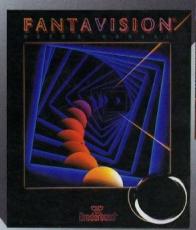
75年12月10日出刊

Apple:

創世紀Ⅴ最新動態 梅林法師的迎神賽會──巨石迷陣 任天堂:

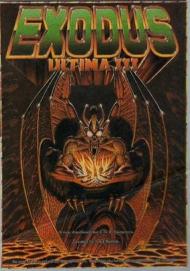
惡魔城——西蒙降龍伏魔記 摔角絶學秘傳











吉鵬電腦有限公司 ELPPA COMPUTER CO.,LTD.

……等原版已到。

| 161.(02) 271 (89) 961 571 6 | 161.(02) 201-5771 | M.U.SOR 12005 | 國政制領 1096571-5字章集

MANAL MANAL ALL EMPLOYERS AND THE MANAL THE MANAL COPER AND ALL EMPLOYERS ALL EMPLOYERS AND THE MANAL COPER AND THE MANAL COPER AND THE SEMENTAL COPER AND THE

1986年最新流程團繪製程式EASYFLOW 已到。

-	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	A 4 TO SERVICE CONTRACTOR	
1940	DATES C. W. D	TOTAL INCOMMERCIANTIALS NO. 3.1	
1045	MS. C. COMPRESS No. 8 8	10.45 170.00	
1055	EVE KEY	1874 SPACE MAKES Not 1 01	1
1667	\$471 Ve. 1.5 (900 LOTES 123 00	1875 ARTOROX PROSPAN	
		1876 V Ibar Yu 2.14	
1855	CAN STORY FOR CATHOLOGICA PROPERTY 1755	1871 THE AMERICAN CAMI PART ON	
1859	SPERCE/MORE UND IT	1016 BITSNI IDNI	IC SUMES
1850	State water from	1915 PERSHIBLE No. 3.0	-
1881	WS. BEE ESAST Vol. 2 8 3	1918 SAS	
1851	CHECUT SPES	1001 STSC ATL + VM S.B.	2116
1850	\$96 /90 Vin. 1,81	CORP. BEM PROGRAMMER TOCONIT	
	PERSONAL CONTRACTOR	100 SHE HERMAN HERM	
1004	Manuscyttenia-	1 003 THI INNECTION CAST H, WA No. 3. 1 004 THE LTD COAST HI.	5 1188
1415	GRAF MIR	TODA BRITE FOR MASC III	
1890	Ottoman 168	TORR MADRE FOR ARMS IN	
1851	SERVICK Well SAA	THE FOR THE BASE MERCHANISM ASSAULT.	
	SIFE HURSI VI. 2.8	THE MEAN BOX OF STOM	
1800	- BICK INNOTES No. 2. S.	(MAST 10) 1609 STOPPOOR 1507 COTCHES	1
1970	THY DEBUGE BY KEY TRADERS	1609 STOPPORT IEST COTLINES	195
1071	MARI/AMANA 1 5.2	1890 STREEBORY SPEILER COFFEED	2163

吉鵬電腦有限公司 ELPPA COMPUTER CO., LTD.

TEL (60) 271-1889 281-0218 931-2221 P 090x (2005 所改制数: 055691(9十次数

1667 1990年以北、新國東京2000年以外民 国外以民 以 国际有限 2000年 1990年 2000年 200

dBASEⅢ應用軟體HLITE, MOUSE, LITE BAR MENU, DNAME, **等原版已到。**

1986年最新流程區積製程式EASYFLOW 巴到。

		A STATE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN NAMED IN
1546	IATRIS 6 to 2.0	1872 MUTHWATE ADAMENTS F No. 2 N . 1965
	MS. C. COMPLET No. 4.8 748	1679 75500
1055	CAD HTY	1874 SMCC MAGES Rev. 1.01
1657	SETT Vo. 1 E (FOR COTOS 125 ES	1875 AUTOFOF FROCERM
	SEMPROREL	
	BBA BRIDER FOR LETTIS IL SYMPRONY 1955	1877 THE AMERICAN CHALLENGE (GAME)
1857	SPECIAL PROPERTY	TOTAL BITEAT(COLOR GAME)
1853	DARLY WIRE 2975	1016 PERCEPTRITURE 2.0
1861	ME ENCESATE VALUE	1966 5/6 3/6 3198
1851	CUIDGART 8168	1081 SIGCAM, I. Vm. 5.8
1853	\$75/95.Vir. 1.81	1012 COM PROGRAMMEN FOODUIT
15.85	/ASTRACK/CAROUSEL	1063 DETERMENT FOR RING 4, 2 3 1755 1964 BR. HE FOR (SARE RI
	Re:5.03/No:1.0	1984 BILLIE FOR (SATE NI
1855	CHAPTAIN	1005 FORDM FOR ASASE BL
1866	EFII IMS	TOTAL MURIET FOR AGASE OF
1881	STEBUCK Vis. 1.55A	TORY OTTE MAR MENU FOR ASASE IN
1858	SUPER PRESENT Vo. 2 4	THE MENU DESCRIPTION STOLEN
1854	BESTWEETER Vol. 7. F.	(0.62 11)
	TOPHERS IF RET TRAINES	THE SHEET THE CALCURY 1 TES
3917	AND/ASAW-157	1600 STREET, SPELLER ERLEGER 1905

吉鵬電腦有限公司 ELPPA COMPUTER CO.,LTD.

P.D.000: 17600 他的期刊: 0550811-9本会長

1907、1904年 在 1907年 日本 1907年

dBASE III 阪用軟體HILITE, MOUSE, LITE BAR MENJ DNAME 等原版已到。

1986年最新流程圖繪製程式EASYFLOW 巴到。

40	選出版・自選等国本版・開始協会が代 席	の中央が別数	RESTRICKS
1948	LATRET C No. 3 6	1872	MULTINATE ADVANTAGE VV. 3.5. 7955
1516	MS & GIMPRER Vol. 4.2	1073	CSUM
1060	DAU FRY		SINCE MINUS No. 1.01
1017	1980 Vo. 1.5 (FOR LOTES 173 68	18/5	ASTORBE PROCESN
	\$7907 858Y) 1765	1875	C TEST W.J. FF
11658	FRA BRIDER HOR CRIEGS & SYMPHORY, 1905	1877	THE AMERICAN CALLUMNE (MANE)
	SPEECE / MUSIC STILLITY	1018	BURNEL LIDEUR SAMEU
1882	HARLY WORD	1 2 1 2	PERSONAL Per 3.0
1881	HIS DESCRIPTION Vo. 2 8.	1008	SAS 21 YES
1892	CHESCAL THE	1091	\$130 AN + Vo. 6 A
1893	997/FC Vo. 1.61	100	CONTRACTOR PRODUCTION OF THE PROPERTY OF THE P
1000	ROTEACK/(ANDION)	1003	
	Po.5.83 / Po. 1.0	1994	NUTTE ENGINASE HT 2 YES
1885	CRAFTALK	1,035	HURBAN FOR WHATE TI
1856	EED . 1995	1988	MINUSE FOR HEADS THE
1861	\$80000 Ve. 1.584.	1067	THE EAR MENT FOR JULIE IT
1188	DIPHERED, CCT Ver 2 8	1668	MORE STREET SPACENT DISCON.
1885	BICKTWOITER No. 2 is		SHARE III
1070	THEORETICS OF REAL PROCESS.	1882	THE PARTY TO CARD NO. 1 THE
1871	Date/ap.ye.15.1	1110	SYMPHOMY SPELLER CHECKS 5765

目録 民國75年12月1日〈第一券·第三期〉

本期隨刊附贈「全天候戰鬪機」海報

子里 18 14 遊戲推薦

全天候戰鬪機 極地之狐 廿一世紀公路戰 世界空手道錦標賽 迷宮組曲 西遊記 摔角 機器人競技場

25 遊戲攻略篇

巫師神冠 創世紀Ⅱ 惡魔城

特別報導 50

創世紀V最新動態

53 遊戲説明篇

向上帝借時間

巨石迷陣

72 0 A K

戰火線下——起死回生的助攻法 神 戒——克敵致勝的絶招 卡達敍寶劍一 一如何重覆拿取物品 一大治輪孫

談冰城傳奇中人物資料的特點

賺一票和增加名望的妙策 冰城傳奇——複製物品的妙方

飛輪武士 一資料修改法 五分鐘成功法

魔界神兵——有賭心富

戰場之狼——地下室入口顯現法

-無敵之術

紅巾特攻隊——無敵秘笈

巴比倫塔——密碼大公開

高橋名人冒險島——繼續之法

霹靂車---繼續之法

直昇機救難——救人一命的降落傘

星際獵殺者——255滿點

星際戰士——武器選擇

82 冒險天地

飛越杜鵑窩

交流道

我如何利用遊戲大師創造一個遊戲

97 應用集

幻象製造機的奇蹟

113 硬體世界

軟硬兼施的Apple ⅡGS-硬體週邊與軟體報導 排行榜

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行

行政院新聞局出版事業登記證局版台誌字第5452號

中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

發行人兼/李培民總編輯

頁 問/ 何重陽 林振聲 劉陳祥

編 輯/鄭洵錚 鄭彩娥

美術編輯/ 陳瓊瑜 李盛芳

專 欄作 家 / 何重陽 高文麟 徐政棠

劉陳祥(以姓名筆畫序)

發行業務課/ 鄭嘉德 胡定宇

廣告業務課/ 李永進

會 計 組/ 陳慧仙

發 行 所/ 精訊電腦雜誌社

社 址/ 台北市10206重慶北路一段22號6樓

電 話/ 571-3657 · 511-4012

印刷 所/ 鴻狀印刷有限公司

地 址/ 台北市承德路57巷 2 之 2 號

電話/ 5224824 • 5631622

郵 政劃 撥/ 0797234-8號精訊資訊帳戸

零售總經銷/ 聯宏書報社有限公司

地址/

台北市南京西路262巷11號

雷話 /

5620282 · 5628587

版權所有 不准翻印

本刊著作權屬精訊電腦雜誌社。不准以任何方 式、任何文字,作全部或局部之翻印、仿製或 轉載,違者依法追究。

廣告索引:

封底 經緯電腦服務股份有限公司 封面裏 吉鵬電腦有限公司

封底裏 正先實業有限公司

- 1 新音電腦商行
- 2 小精靈資訊中心
- 3 華麥企業有限公司
- 4 先鋒資訊有限公司
- 5 中美電腦有限公司
- 6 來欣電腦中心
- 7 萬德福電腦服務社
- 71 嘉思電腦資訊有限公司
- 81 大衆電子雜誌社



爲您提供最完備的服務



Brilliant!

電腦主機、週邊、全美排行金軟體、磁片中英文叢書、各式漢碟、遊戲中文説明書

小精靈資訊中心

服務電話: (02)394-1452

地 址:台北市八德路一段51號2樓88號



W DOS UTILITIES

PC-SIG 何處找 PC-SIG

C31G

合法完整又好又便宜的PC程式? 您特殊需要的程式(SUBROUTINE)? 有SOURCE CODE程式,可依您的興趣改成您所理想的? 能幫您帶來最高利益,將您所創作程式,行銷全球?

> 英文原版PC-SIG NEWS 百本贈送 請速來電,以免向隅

美國PC-SIG在台唯一授權公司

本會擁有七百餘種程式,月開發量40種以上。

本會程式供會員使用,有興趣者請來電說明姓名,電話,地址,即寄簡章乙份。

|入會費NT\$ 400.00 年費NT\$ 500.00 手續費NT\$ 150.00 |共計NT\$1,050.00 (未税)

入會者即贈PC-SIG LIBRARY 壹套,值NT\$550.00 及不定期刊物PC-SIG NEWS每期值\$55.00 還有您意想不到的福利。

華麥企業有限公司 A-G ENTERPRISE CO., LTD.

台北市士林區 11125 忠誠路一段廿七號三樓

TEL: (02) 834-7170 業務請洽張經理 FAX: (02) 835-1026

先 鋒 101

展強棒再出

▶全 壘 打 專 案 ◀

16Bit 中文 電 腦



大特價

附内政部頒發合法BIOS證明書一份

16位元TURBO XT compatible

- 640 K主機(CPU 8088-2.4.77/8] 可互相切换)
 - MONOCHROME/GRAPHIC C. (含印表機界面,預留RS-232界面)
- DRIVE CARD
- 日本原裝磁碟機(360 K)2部
- 高級鍵盤 XT AT可切換
- 高解析度Monitor (綠色或琥珀色任選一種

大贈送

凡購買先鋒101 - 套者

- 高級進口(2D)磁片一盒
- 使用手册二本
- 100 片装整理盒一個
- 防塵套一組
- 磁頭清潔片一片
- 中文系統
- •中文軟體(價值3,000元)
- 兩年免费售後服務

本公司提供完善的週邊設備,另有全美暢銷各式軟體 ·歡迎蒞臨,參觀指教"

限公司 資 訊 有

地 址:台北市中華商場孝棟 2 樓 13 號 TEL : 3116833.3813452

中美微電腦總滙

中美微電腦總滙 現貨供應、特價優行

中美微電腦總派



電腦週邊、應有盡有、軟體、套裝供應

中美電腦有限公司 台北市中華商場志棟二樓5、7號 電話:(02)382-2086

時代電腦有限公司 台北市中華商別以陳二維65 號 電話:(02)314-5945



電腦週邊、應有盡有、軟體、套裝供應

中美電腦有限公司 自制市中等的基础(核 5 7 號 或所:(02) 382-2086 時代電腦有限公司 企业中學的基础工程 60 號 领船:(02) 314-5948



電腦週邊、應有盡有、 軟體、套裝供應

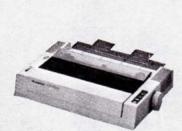
中美電腦有限公司 + 地市中采用50世球 地 5 - 7 號 電話: (92) 389-8086 時代電腦有限公司 由近中华南岛與軍 地 65 堂 電話: (02) 314-5945

Wonderful is the best choice of your life

歡迎加入奇妙的萬德福電腦世界!

TURBO AT/XT 10 MHZ AT

現貨供應•特價優待 欲購從速





介面卡 MONO/GRAPH/PRINT CAL RGB CARD EGA CARD PRINT CARD RS-232 CARD MUTI I/O CARD 384 MUTIFUCATION DRIVER CARD HARDISK CONTROLLER

您有找不到週邊設備的煩惱嗎?

請至萬德福!應有儘有的萬德福必能滿足您的需求! 您有找不到應用軟體,套裝軟體的煩惱嗎? 請至萬德福!萬德福提供您軟體各方面的資訊! 最週全的維修,保證您的APPLE, PC/XT, PC/AT隨時上機! 最齊全的 套裝軟體,遊戲說明書特價供應,歡迎治購!

萬德福雷器材料行

萬德福電腦服務社

門市:台北市八德路一段51號(光華商場二樓54號)

公司:台北市八德路二段17號2F

TEL: 7217979, 3952297

資訊家 16位元 中英文 個人電腦

帶領您邁入資訊化的生活領域



各式中英文套裝軟體

= * + stNT \$ 5,000

=支薪資(工廠)NT\$3,000

= 文蘇影帶管理......NT\$3,000

中文應收應付 ………

外貿管理系統……

紡織品配額管理……

專案設計各類程式…

功能強 • 服務好 • 價格合理

(展示片 每片100元)

· BAM PC完全相容的個人電腦

- = 事高解析度14吋寬螢幕顯示器
- = 看特·符合人體工學的造型設計·美觀大方
- ・・・・中文功能・速度快且使用簡單
- = 過業國FCC及UL檢驗合格
- 写有合法的軟體與BIOS授權。

本公司即日起正式授權代理

來欣電腦中心

台北市八德路一段51號 (光華商場二樓之36) (02) 396-5781 請洽陳經理

BESTZO

累積排行榜: BEST 20 (ROC)

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況,其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得,時間自該說明書出版起迄今。

機種網寫名稱的全文:

Apple IIAP
18M-PCBM
ATARI 400/800AT
ATARI 52057 ST
Commodore 64 C64
AMIGAAM
MACINTOSHMAC

名次	遊戲名稱	機種	發行公司	種类
1	古德奈上校	AP, C64	Broderbund	2
2	創世紀 IV	AP, C64	Origin Systems	1
3	火狐狸	AP. C64	Electronic Arts	2
4	卡達敍寶劍	AP. C64 , ST	Polarware	S
5	鷹式戰鬪機	AP. AT. C64, IBM	Micro Prose	25
6	綠寶石爭奪戰	AP, AT, C64	SSI	£7:
7	飛輪武士	AP	Origin Systems	1
8	忍者秘術	AP, C64	Origin Systems	1
9	冬季奥運會	AP. C64 ,IBM . ST	Ерух	2
10	硬式棒球	AP. AT. C64. IBM	Accolade	2
11	魔鬼剋星	AP. C64. IBM	Activision	E
12	綠林傳奇	AP. C64	Windham Classics	D'
13	幽靈戰士	AP. AT. C64	SSI	1
14	夏季奥運會Ⅱ	AP. C64	Ерух	2
15	虎膽妙算	AP. AT. C64	Ерух	9
16	魔界神兵	AP. AT. C64	SSI	1
17	灘頭攻防戰 Ⅰ & Ⅱ	AP, AT, C64	Access	2
18	魔殿三部曲	AP, AT, C64, IBM , ST	Ерух	E
19	全美越野賽	AP. AT. C64	Activision	2
20	北約防衞戰	AP. AT. C64	Micro Prose	23

70P20

十一月排行榜:



TOP 20(ROC)是國內十一月份娛樂軟體的 暢銷狀況,其排行來源乃依精訊資訊公司十月 廿日至十一月十九日中文説明書銷售數量累積 計算而得。

名次	遊戲名稱	機種	發行公司	種類
1	美式帆船大賽	AP+C64·IBM	Mindscape	M
2	春之石	AP - C64	SSI	全
3	全天候戰鬪機	AP - C64 - IBM	Sublogic	K
4	世界空手道錦標賽	AP-C64-IBM	Ерух	2
5	戰火線下	AP	Avalon Hill	73
6	戰爭上古代藝術	IBM · MAC	Broderbund	5.
7	密西西比河謀殺案	AP-C64	Activision	?
8	戰魔	AP	Origin Systems	3
9	國王密使	AP · IBM	Sierra On-Line	7
10	飛輪武士	AP	Origin Systems	Ð
11	創世紀Ⅲ	AP · AT · C64 · IBM · ST	Origin Systems	
12	七寶奇謀	AP·AT·C64	Datasoft	2
13	創世紀IV	AP - C64	Origin Systems	1
14	鷹式戰鬪機	AP · AT · CS4 · IBM	Micro Prose	KB
15	神戒	AP·C64	SSI	₽
16	死亡潜航	AP + C64 + IBM + ST	Micro Prose	SA
17	超級虎威號	AP · AT · C64	Cosmi	X
18	古德奈上校	AP·C64	Broderbund	9
19	忍者秘術	AP·C64	Origin Systems	1
20	拳王争覇賽	AP - AT - C64 - I8M	Sierra On-Line	ව

DP 20



排行來源:

TOP 20 (USA)取材自「LDGIN」雜誌

名次	遊戲名稱	機種	發行公司	價格	種類
1	STAR FLIGHT	IBM	Electronic Arts	US\$49.95	22
2	ULTIMA IV	AP -AT - C64	Origin Systems	US\$59.95	1
- 3	MUSIC STUDIO	C64 - IBM - ST	Activision	US\$59.95	2/2
4	BARD'S TALE	AP - C64	Electronic Arts	US\$44.95	1
5	STAR RAIDERS	12	Atari	US\$29.95	9
6	TIME BANDITS	ST	Michtron	US\$39.95	2
フ	THE PAWN	ST · AM	Firebird	US\$44.95	7
8	SUPER BOULDERDASH	AP - AT - C64	Electronic Arts	US\$24.95	2
9	CHESSMASTER 2000	AP -AT - AM - C64	Electronic Arts	U\$\$39.95	Ø
10	BLACK CAULDRON	AP · IBM · ST	Sierra On-line	US\$39.95	7
11	MEAN 18	IBM -ST	Accolade	US\$39.95	DA
12	PRINT MASTER	AP · IBM ·ST	Unison	US\$39.95 US\$59.95	\$
13	AUTODUEL	AP	Origin Systems	US\$49.95	1
14	TRINITY	AP -AT -C64 - IBM -ST	Infocom	US\$39.95	2
15	SILENT SERVICE	AM · AP · AT · C64 IBM · ST	MicroProse	US\$34.95 \$39.95	?
16	PRINT SHOP	AP - AT - C64 - IBM	Broderbund	US\$44.95	2/3
17	MOEBIUS	AP - C64	Origin Systems	US\$59.95	1
18	ELITE	AP · C64	Firebird	US\$29.95	X
19	CERTIFICATE MAKER	AP - IBM	Springboard	US\$49,95	2/3
20	STAR FLEET I	AP -AT - C64 - IBM - ST	Cygnus	US\$49,95	N



值勤·目称

排行來源:

TOP 10(任天堂)取材自「FAMILY COMPUTER」

名次	遊戲名稱	發行公司	價格	種類
1	高橋名人冒險島	HUDSON	¥4900	
2	惡魔城	KONAMI	¥2980	
3	超級鐵板陣	NAMCOT	¥4900	
4	超級瑪琍兄弟	NINTENDO	¥2500 ¥4900	
5	大盗伍右衞門	KONAMI	¥5300	
6	王者寶劍	SQUARE	¥4900	
7	子貓物語	PONYCA	¥2900	
В	戰場之狼	CAPCOM	¥5500	
9	北斗神拳	TOEI ANIMATION SHOUEI SYSTEM	¥4900	
10	緊急指令、排球	NINTENDO	¥2600 ¥2500	同



誠心的邀請

您有嗎心瀝血的設計創作嗎? 您有手捧作品却投訴無門的類惱嗎? 精訊資訊公司多年來出品的套裝軟 體,品質優良,設計精美,玩家有 極高的評價。現在為了培養國內軟 體設計人才,特擬擴大吸收各類程 式軟體的發表,如果您的作品有意 發表,請洽本公司詳詢。

精訊資訊公司 75.11



尋人啓事



你是一名精英級的武士嗎?

如果你的答案是肯定的,那麼此處有一項前途未 卜的任務待你來完成——

「銀河飛鷹」徵求完成全程太空歷驗的武士。

如果你指揮的太空船已經歷到萬難,攻入Raxxla 星,並消滅該星系的惡勢力,你將是我們尋尋覓覓 的稱英武士,請將你歷臉的辭細過程記錄下來,寄 至本社本判將視內容斷以優厚稿費。

歡迫你加入「銀河聚騰」購英武士的候選行列! 精訊電腦75,11.







全天候戰鬪機

稱: Jet 名

型: AP、C64、IBM 機

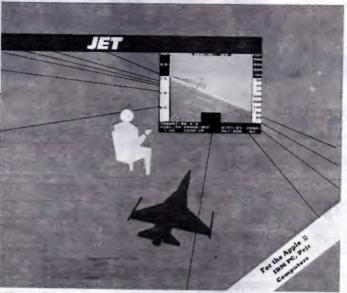
出版 公司: Sub LOG IC

設計 者: Charles Guy

價: US\$40

從1981年FLIGHT SIMUL-ATOR (模擬飛行第一代)間市迄 今, SubLOGIC 公司便不斷的為 個人電腦上的3-D立體繪圖而努 力,以今日的眼光來衡量 FL IGHT SIMULATOR ,當然是毫不起眼 的。但是,她的兄弟 FLIGHT SIMULATOR I於1983年推出 時,便震憾世界的電腦軟體市場, FLIGHT SIMULATOR II 的瘋狂 賣座足可證明一切。然而,這也是 三年前的事了,雖然 FLIGHT SIMULATOR I 在今天依舊是排 行榜上的常勝軍, 但是她速度過於 遲緩、太容易墜機、操縱繁複異常 兼又娛樂效果太差的種種毛病,縱 使FLIGHT SIMULATOR Ⅰ内含 有極爲豐富眞實的美國風景地理畫 面,也令人裹足不前。

1985年, SubLOGIC 公司再 次推出她們的第三個飛行模擬軟體 - JET。首先登場的是 IBM 版 本和COMMODORE 64版本,這一 次 SubLOGIC 公司做了極大的改



體,極為逼真的效果模擬出F-16 獵鷹式戰鬥機和F-18黃蜂式戰鬥 機的噴射飛行及戰鬥。

這兩種噴射戰鬥機具有驚人的作 戰能力與靈敏度,而無論是F-16 或是F-18在JET 這個程式內的 設計都是極其容易操縱的,尤其

JET 在搖桿控制上的改良,使你 能夠很輕易的將戰鬥機抬昇或下降 、左翻或右滾, 充分發揮其優越的 飛行能力。

在 JET 這套飛行模擬的軟體中 ,你可以選擇強駛F-16從地面起 飛或是駕駛 F-18從尼米兹航空母 艦上昇空。它總共有三種飛行模式 的選擇——空中纒門(DOGFIGHT)、目標攻擊(TRAGET STRIKE)及自由飛行(FREE FLIGHT) · 在空中總門模式, 你得駕駛F-16 或 F-18與敵方的米格21、米 變,以噴射戰鬥機爲飛行模擬的主 格23纏鬥;在目標攻擊模式,你得

避開地面和空中的飛彈以摧毀地面 或海上的目標;自由飛行模式中, 則可讓你一路欣賞風景, 並可以任 意進行特技飛行。除了以上各種飛 行模式的選項外, JET 尚可讓你 設定飛行技巧的難易程度。例如, 當你選擇「練習程度」,那麼無論 你如何駕駛這兩種戰鬥機,都不會 有墜機的現象發生。因此,你將不 會再有FLIGHT SIMULATOR ■ 中"CRUSH"的遺憾了。

由於 JET 的賣座成功, 佳評不 斷,因此,SubLOGIC 公司在今 年(1986年)10月又推出了Apple 版本的 JET 。 Apple版本的 JET 擁有 IBM 版本的全部功用外,又 做了某部份的改良,使遊戲的進行 更爲容易。在 JET 的諸多功能中 最令人稱道的是,它提供有載入模 擬飛行 【風景資料的功能。讓你能 夠以2.5 馬赫音速的F-16(夜晚



機行)或F-18(白天飛行)來替 概要先FLIGHT SIMULATOR [全關螺旋變飛機。

JET 的另一項改良,便是可以 定率台看到你所駕駛的戰鬥機,而 之不再是純粹由線條所組成。或許 *SOLO FLIGHT (單飛駕駛) \$\$\text{SubLOGIC 公司多少也有某些

/編輯部

極地之狐

稱: Arctic Fox

機 型: Amiga

名

出版公司: Electronic Arts

售 價: US\$39.95

它有「極地之狐」的美譽;它配備有核子彈頭的飛彈、無堅不摧的爆裂彈、和相當於三百噸黃色炸彈的强力地雷,而且行駛時速高達一百公里以上;它號稱是廿世紀尖端科技的偉大傑作。它是誰呢?一輛專為極地作戰而設計的坦克;一輛舉世公認唯一能滲入位於南極祕地敞軍陣地的超級坦克——極地之狐(Arctic Fox)是也!

在重兵利器的層層防禦下,敵軍 正在從事一項罕見的化學實驗:把 地球上的氧氣轉換成氨氣、甲烷和氣 氣。面臨這種全人類生存要素遭受 嚴重破壞的危機,身爲「極地之狐」的指揮官,受命摧毀敵方實驗的 重任。你得要徹底消滅敵軍的坦克



、偵察機、戰鬥機、以及最重要的 「氧氣轉換器」,然後趁其防禦中 空、補給未到之前,一舉攻入敵軍 總部,永絕後患。

在這輛超級坦克的內部,正前方 是一幅寬大的地勢全覽幕,其下有 一部掃描敵軍陣地的雷達螢幕。在 全覽幕的兩側是各項儀表,分別顯 示該坦克的路徑、方位、氣氣存量 、速度和武器裝備。另外在螢幕下 方有一座控制盤和駕駛員的雙手。 如果你移動搖桿,駕駛員的右手會 有反應動作出現。

「極地之狐」最令人贊賞之處是 :敵軍的武器、職車和地形山勢皆 以立體型態呈現。例如「極地之狐 」要閃過中彈爆炸的敵軍坦克殘骸 時,它會側駛,然後加速越過障礙 物;又當你要翻山越嶺時,「極地 之狐」能夠呈向上傾斜狀上爬,到 達山頂後則又恢復水平狀;如果你 要察看高山的另一侧,移動游標或 搖桿即可辦到。

「極地之狐」共有四個作戰等級: 第一種是對峙預演。在這個等級 中,敵軍的戰車自遠處疾駛而至, 但採迂迴動靜不明的戰略。此時在 全覽幕的底端,文字會顯示每一部 戰車的攻擊力和武器裝備狀況。

第二種是練靶。在這個等級中, 敵軍的武器裝備比較明顯,而且行 動不靈敏,再加上在此級裏,你的 武器是無限,因此你要掌握時機好



好地磨練自己的作戰能力和武器使 用的準確度。

第三等級是更深一步的練靶,如 同前一級,敵軍並不强大而且數量 有限。

第四等級就是實地戰鬥。有限的 武器,又面臨狡猾異常的敵軍,會 迫使你必須要設計一套應敵戰略, 而不是胡撞階碰一番。

如果你不幸被敵軍發現了,這時你是會對毫無武裝的侦察雪橇發動攻擊?抑是保留實力來對付戰鬥軍車和戰機呢?你會隨意發射一枚導航飛彈去探測高地形勢?還是留待與戰鬥機對決之用?你會預先埋藏地雷?還是非到窮途末路才使用呢?不同性格的指揮官會有不同的職果出現,更憑添「極地之狐」的刺激性。

極地戰鬥比在溫帶或熱帶地區更 具可看性,也更具難度。你一不小 心都可能被暴風雪或是冰床裂縫吞 没,而崇山峻嶺更是忽略不得。

在每一回合戰鬥終了,會顯示敵 軍受創的車輛、飛機數目,以及設 備摧毀狀況;以及「極地之狐」的 死亡之時間和死亡原因,然後再將 這些記錄轉換成數字分數。

「極地之狐」的晉效有極高的品質和多樣性。它除了戰鬥時必有的 爆炸罄,還添加了坦克履帶行走在 冰床上的颼颼作響聲、引擎的咕噜 聲、和當你被發覺時電腦所發出的 喇叭警告聲、被敵軍包圍時的鳥鳴 啁啾、飛彈發射的呼嘯,多得不勝 枚舉。

而「極地之狐」的畫面也是一級 棒的。或許有人會對敵方車輛與職 機濃淡不勻的外表、和金字塔式的 高山地形稍感失望。但為了有足夠 的記憶體發揮晉效和立體效果,這 些背景畫面的精簡有其必要性。

總之,不容置疑的,「極地之孤」可以稱得上是射擊戰略(Arcade/Strategy)遊戲中的王牌。 1/編輯部

廿一世紀公路戰

名 稱: Roadwar 2000

機 型: AP、C64

出版公司: SSI

設計者: Jeff Johnson &

Robert Calfee

售 價: US\$40

在美國聯邦政府檔案室的一個陰 暗角落裏,一本陳舊、積滿灰廛的 檔案簿靜靜地躺在保險櫃的最底層 ,它記載著人類有史以來最令人戰 慄的歷史。這份檔案是國家最高生 物實驗室主席的工作日誌,裏頭視 露了該組織在西元1999年,對抗 某種奇特病原菌,所做的艱辛奮鬥 渦段。

如今,這些記錄被深鎖在橋櫃之中,因爲人們不希望也不願希望, 他們會再度需要這些慘痛的歷史教 訓。

廿一世紀公路職(ROADWAR 2000)是 SSI公司在1986年底所推出的兩個新遊戲之一,另一個是春之石(THE SHARD OF SPRING)。春之石是一般的角色扮演遊戲(Role-Playing Game),而廿一世紀公路戰則是一個體裁創新、結構新顯、絕無僅有的棒程式。

在這個遊戲中,你所扮演的是一 位車隊的領袖,所肩負的任務是率

領車隊人馬,找回散居各地下落不 外。一場規模龐大的「戰衝作戰」 明的八位科學家,以期挽救美國, 甚至是全世界遭逢的厄運。

故事的背景要回溯於1999年的 美國。當時有一種奇特的瘟疫蔓延 在全美各地,再加上蘇俄錦上添花 幾秒鐘就解決的「精簡作戰」,三 , 向美發動核子大戰。接連不斷的 災禍使得整個美國為之縣 終, 文明

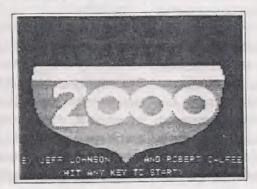
- ,可以打得你天昏地暗、日月無光
- ,讓你直呼過寢。如果你帶力不支
- , 覺得過程繁雜, 還有「快速作職 」可供你選擇,甚至還有更快的, 種口味任君選擇。

然面光有動武的戰鬥人員仍然不

的除員也會常常向你提出一些要求 , 諸如淮城去喝酒、賭博、賽車等 等。在你做答覆, 鍵入图或图指令 之前,最好先考慮清楚,因爲你的 決定或許有助於隊員的士氣,或者

你是否在找壽一個充滿新刺激、 新感受的冒險世界?廿一世紀公路 戰 (ROADWAR 2000), 一個西 元 1999 年活生生的冒險世界正等 羡你到來,等著你為地球帶來新的 **生命與希望**。

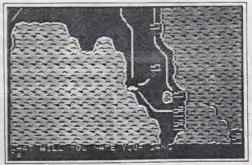
/ 天行者



回復到一個原始蠻荒的時代。

面對這種突如其來的變動,許多 人無法立卽適應,便轉而上梁山扮 草窓,演起「策馬入林」來了。身 為車隊的總指揮,你很清楚的瞭解 到:消滅的手段不是對抗暴民攻擊 的妙策, 懷柔與幹旋其中方是使他 **們加入救援行列的上上之策。收服** 纂民之後,你就擁有上千的精兵, 再加上擁獲而來的各式車輛,便可 以組成一支强大的衝鋒飛車除了!

SSI公司出品的遊戲,一向以詳 盡的遊戲規則著稱,因而具有高度 的真實性,令人有身歷其境之感,



足,你還需要一些隨除的醫護人員 ,一位能言善道的政客,爲你從事 公閣活動。

在整個遊戲過程當中,不時會有 一些令人驚訝的事情發生,或會欣 留戀不已,廿一世紀公路戰也不例 喜若狂,或會沮喪不已。此外,你

世界空手道錦標賽

名 稱: World karate cham-

pionship

機 型: AP、C64、IBM

出版公司: EPYX

設計 者: System Three Soft

售 價: US\$39.95



一九八五年十一月, 風雪紛飛的 紐約城。

不同的地點,迥異的氣溫,但是却迎接一個相同的盛會——世界空手道錦標賽開打!一場瘋狂、猛烈高水準的競技大賽是絕對無視冰天雪地的酷寒,也不懼火傘高張的溽暑。空手道比賽場內,成千上萬的觀樂鴉雀無聲,個個凝神貫注,只

有選手的場
喊聲不時地迴盪在空曠 的體育館內。

你是否已經準備好迎接一場黑帶級的激烈比賽呢?記住:選擇最佳時機擊出正中劈或週旋後踢。從對手的出手招數中觀察他的破綻,然後打出致勝的一招。但別沾沾自喜,這一招僅是你可能成功的起點,要成為萬人矚目的黑帶高段還路迢迢呢!

日本有句諺語說:「心如靜水,無往不利。」對一名空手道手而言,沈著應對每一次攻擊是優勝者必 備的特質,毛毛躁躁或贏得一招坐 式就欣喜若狂的人,往往必敗無疑 。而在白帶級稱王之後,你還得要 閉門研習更高深的招數,並觀看其 它高手的比賽錄影,從中取人之長,補己之短,熟悉他們的動作招式 、破綻,方能設計突破,取得必勝 的優勢。因為往後的黃帶、綠帶、 紫帶、棕帶乃至至極的黑帶,每個猎 段都是高手如雲,不可不當心! 「世界空手道錦標賽」中有八個 不同的場地背景,從澳洲雪梨、美 國紐約城到日本富士山;你的對手 也一個比一個凶悍,從初級白帶到 黑帶極品無所不包。你不只是要修 習精確的招式動作,你還必須研究 對手的脚法,劈斬招式,甚至他的 一動一靜都得仔細觀察,所謂「知 己知彼,百職百勝」。

擊敗對手是與賽的最終也是唯一的目的。你的對手可以是電腦先生,也可以是另一名同段級的選手。如果你和電腦對決,是以得分點數(滿分和半分兩種)的多寡來裁決 勝負,得分點數則依據兩者在螢幕頂端的顏色燈來決定。如果顏色燈相同,得分點多者為勝;若得分數也相同,則由裁判依二者的整場表現狀況,裁決離為贏家。

如果你是和另一名同段級的高手 對抗,則以擊個對手的次數為評定 勝負的標準。在一回合中先擊倒對 手十二次者為勝;倘若比賽時間終



了。每人先達到十二次者,就以擊 優數多者為緣。雙方擊倒數又相同 每,在此回合的得分點數就是裁決 為後養。

同名「空手道名人榜」是每個图 運空手道者夢寐以求的榮譽。想想 自己表以嚴日地苦練,這汗水、心 血、簡壽壓力和肉體的痛楚那裏是 不知信中滋味的外人所能體會的! 二隻的暴利是霎那的狂喜,登入名 、應才得以萬古流名,永遠受人懷

編手們!歡迎向「世界空手道錦 舞舞」其戰!

/編輯部

迷宫組曲

機 型:任天堂(卡帶版)

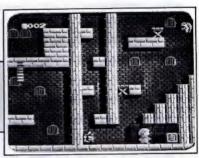
出版公司: HUDSON 售 價:¥4,900

你一定不會忘記,在創刊號遊戲 推薦的部份,「高橋名人冒險島」 一文中,曾提及那位在一种鐘之內 連續按出十三下搖桿按鈕的高橋名 人吧!如今,他又以一秒鐘連續十 六下的驚人速度刷新了他自己的記 錄,也為這項世界記錄寫下鄉煌的 另一頁。而親愛的讀者你呢?你能 否打破這項記錄?請來試試「迷宮 組曲」。

這是HUDSON公司繼「星際戰士」、「高橋名人冒險島」之後,所 推出的另一個領力鉅作。在「迷宮 組曲」中,特別附有能在一秒鐘內 測試出幾下的速度裝置:在標題畫 面出現後,遊戲尚未正式開始前, 連續按瓜鈕,就可得知你在一秒鐘 內能按出幾下的驚人記錄,七下? 八下?N下?……

測試完畢之後,緊接著進行遊戲 。然而有點令人失望的是,這又是 另一個教公主的遊戲。但是請先別 掉過頭去不屑一顧,遊戲中龐大複 雜的迷宮組合才是真正的趣味所在。

雖然「迷宮組曲」不脫「超級洞 穴尋寶」聽藏式寶物和迷宮的型態



,但仍有它獨到之處。遊戲剛開始時,主角小米龍遷在城外徘徊,為 共有三個門和一個窗的入口傷透腦筋,因為從不同的入口進城,會遭 調迥然不同的迷宮。進城之後,除 了大小辦易不同的迷宮外,選非常可 受,絕不遜於「高橋名人冒險島」 ;然而你所持有的武器,不再是有 稜有角的刀劍,而是我們所熟悉的 圓形小泡珠(怎麼樣?特別吧!)。

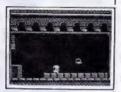
日常生活中一爛卽破的小泡沫, 在遊戲中搖身一變為可化腐朽為神 奇的武器,不僅可制敵,還可敲碎 牆壁造成通道。此外,小泡珠還會 隨著所發現寶物的不同,而增加不 同的功能,如:傘,可連續發射; 劍,變得更堅固,可對付更强的敵 人等。如果無法取得寶物,還可到 商店購買,只要按下곱鈕,便可到 達商店。

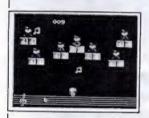
「迷宮組曲」尚有一項最大的特色——陷阱。在城外,須謹防天色 突然轉暗、打雷。此時最好有防護 罩発得被雷打到,在城內,處處有 令你一落千丈的古井、謎樣的柱形 地帶、充滿電流的電擊地帶、走不 完的階梯地帶及眞假公主等。你能 一一涌渦嗎?

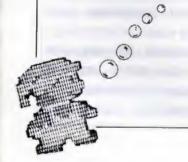
事實上,這是一個看似簡單却不 易過關的遊戲,你願意給自己一項 挑戰嗎?加入「迷宮組曲」的行列 吧!

/編輯部









西遊記

機 型:任天堂(卡帶版)

出版公司: VAP

售 價: ¥ 4,900

如果你會是「西遊記」的忠實書 迷;如果你曾為西遊記布袋戲而癡 狂不已,那麼你一定不能錯過這個 已於十一月下旬在日本正式推出的 任天堂新卡帶——西遊記。

這個完全改編自中國古典小說的 「西遊記」,是以沿途的壯觀景緻和符合小說中的人物情能為號召。 顧名思義,你所熟悉的紅孩兒、牛 廢王、金角、銀角等,都將一一在 遊戲中和你見面。此外,西遊記中 最令係悟空傷透腦節的火焰山,也 是你必經的路線。倘若過不了火焰 山,就無法護送三藏到達天竺,完 成取經的任務。

在遊戲中,你卽是身懷七十二變 的孫悟空本人,帶領著三藏等一行 人向西前進。而本遊戲中控制器的 操作方式頗為複雜:

十字鍵: 平時控制三藏師徒一行 人的前進方向; 戰鬥時則控制孫悟 空的方向。

SELECT 鈕:暫停遊戲。

START 鈕:戰鬥時,孫悟空 可化身成為白龍;再接一下,則恢 復原狀。

②知:使用如意金箍棒攻擊妖怪

; 化身為白龍時, 具有從口中吐火 的功能。

®鈕:跳躍;再按一下時,可乘 於筋斗雲之上。

整個取經的過程由大陸邊緣展開,向西進行。而遠在唐代,當時的



對外交通並不如現代這般便利;高 山峻嶺遍佈、河流急湍處處可見、 壁熱嚴寒的沙漠地常和零星散佈的 民家等,再加上無任何路標的指示 ,極容易迷失其中。而無任何糧食 和水源的補給更有埋骨他鄉的可能 ,因此不能不特別注意行進的路線 圖。

此外,遊戲中又可分爲早晨、中午和夜晚三種景象,頗具生活化的一面,只是夜晚時分是休息的時刻,在黑暗中容易遭受妖怪的攻擊。 雖然懶惰的豬八戒常陷孫悟空於不義,而遭受三藏大師的處嗣,但是若有危難時,他們仍會互相挺身助一臂之力;而木訥的悟淨更不會袖手旁觀。

熟悉西遊記小說劇情的玩家,一 定會為三藏師徒吃盡牛魔王、金角 、銀角等妖怪的虧,而大喊不平。



這群想吃唐僧的內以求長生不老的 妖怪,一路上緊緊追著你們師徒一 行人不放。然而在這次的行程中又 加入了最强大的妖怪——混世魔王 ,它出現時就佔了整個螢幕的一大 半,和孫悟空一行人相比之下,甚 是駭人!這次三藏師徒一行人能如 顧安然到達天竺嗎?而最後火焰熊 麵的火焰山關卡,又如何波過呢? 何不來試試看!

/編輯部



摔 角

橙 型:任天堂(磁片版)

出版公司: Nintendo

售 價: ¥ 2500

偌大的體育館座無處席,人人扯 開喉喘聲嘶力竭地吶喊著,狂亂的 氣氛襲捲場內每一個冷清的角落, 連台上的選手似乎也急躁了起來, 加緊步伐向對手猛衝過去.....

以上是Nintendo公司新作「摔角」中的一幕。這個號稱是繼「職業摔角」、「角力」以來最好的摔角遊戲,確實是有它獨到的一面。 磁碟片的大容量、節奏緊凑的配樂、變化多端的招式及真實生動的畫面,無一不深深吸引你注視的目光。

遊戲一開始時,你是一位名不見 經傳且只有5等級的選手,而你的 目標是角逐FWA(世界摔角協會) 和FWF(星際摔角聯盟)兩個 階段的冠軍,取得頭銜後再和最强 勁的對手——虎面人做面對面的接 觸。而角色的選定,是從六位人選 中任意挑選一位成為己方,進行角 逐。這六位人選各有所長,他們分 別是:

①不屈的戰士---

沖繩人氏,身高一百八十七公

分,體重二百卅磅,原柔道選 手,擅長後頭踢。

②星人——

來自行星,身高一百九十公分 ,體重二百廿磅,擅長翻筋斗 踢、飛跳攻擊。

③金光剛——

韓國人,身高一百八十六公分 ,體重二百八十磅,原是空手 道手,擅長正前踢、劈腦袋。

④馬沙-

德州出身,身高一百九十九公 分,體重三百廿磅,原為拳擊 選手,擅長鐵頭功、鐵鈎拳, 不易對付。

⑤半魚人——

出身不明,身高一百八十五公 分,體重二百卅磅,擅長抓頭 ,凶器攻擊,不易勢付。

⑥冷血二世——

喬治亞州人氏,身高一百九十 五公分,體重二百八十磅, FWA 冠軍保持人,擅長折脊 發骨。













22



北州(科学可作出版版 人第二	CH2200	- WILLIAM IN I AND DO	1
人、为家庭家庭进行分数、成为财	特尔托	1 1	-
7. 我的自约6 ·	1 民學院	A SOLDHING SERVING	3 70
WHILE PROPERTY AND WARRIES	9668		1 1 4
国際会員・企作体所は紹介・単位	CENT	SA- ABHARTA ZAJA	1 13.
一人有限是對於斯士拉茲分離的一	1504	1 E 2 2	西 帝
国の教養をして人物・教子集工権	* PERMIT	ONE SECTION AND SECTION ASSECTATION AND SECTION ASSECTATION AND SECTION AND SE	D
(4) 以此年後、伊育一大地等一次	本字符码	操作 総作	
·被数集三人等其类的每、本元的	1865	表层	<u> </u>
月太後・後先後開始・此の都有:	2.万學	I/E	- 6.
FMA · 新聞報答案例第二下來的	1州神界	pade-spir-	10 1
有透验:京都外、林原创二十 章来	4.保保性人	4月間白・月心花下 字間四左(4 3
基金水产用数:各属是不良利用五		表在1400分 · DE: 基礎級90米	-
明华城北。日景为南:城南市下一		OME *	7 /
分離れ三十巻次・計画的作用・個	E leaf	ぶ坂州町・岡寺兼子・宇貫の上 方	-
力馬原列一島和位置後,各第一次。		年间接 4	300
1 年刊 1条数大学商、集成党等	6月別計	李德明如《四季图》—李章约下是	1
古典由各種小問為研究自有學樣等		光光度 *	S
 前男會大朝的周勤稅。嬰兒險 	T PROF	中海田原、日季田子十字首的不(200
学は発展、飲み、効果性・間が毎		推出了在201×	8
(研養製造物學製料的 - 港區 > 司	3 使激发性。	科山野油中大学科力学出去。四教	0
製造・月除料理等と基準な存出を		下四後收費。數層:油熱的支付程。	7.
阿古伯田銀版館、在日本市工会部	3 RESEAR	利用解除の大阪西方井川かり当後	10 m
由我们就有知识就可以由我们的	1.000	不相接收車。	77.5
纬的新存在的不同的操作员而终于	K 機符	医于水层分数:我们的 的方式:数	11) 40
* 於字整句		emm zerme Filter.	2 - 4
1985—以17周8年中間	日本存職物	用工具用。 (6次日 · 音音: 45次元	
A.明.从户/10mm +		ba-	1
2. 關係。在於方向中可能可	往來說希臘		Rest P
※ ドナ平側・算上点・はださ		6月~	2.00
内2000年年第4	19	#8.—ni 11	
1、下海市		77=1	
「字異的上式下方と		The state of the s	· .

	_		
化水、排向内含盐消费一人说 。	4.四級原		A STATE OF
人,與阿爾斯爾斯特別為,我們們	多次任		
カーは報酬を置 る	s price)	THE THE PARTY IN	3 3
學學學學是經濟學學的學術學	¢q.		4
東非常的・発売を取解すると必要	6 WELSE	大大一部列子司・原 単男の変	4 4
一人展開展製品等・日本の機能	(批判	a no a se	1999
阿伯克斯克(二人等)與丁基二時	 +=a65 	ESLORIMA ME	5
· 以此知识·明显 五州州 宋	水本物質	pirae	
・海道は東京等は東海大・東京時	1.88	决 克	Ø
力大力・引擎を開始・武力的も:	2.000	DR	-4 6
在集下,有更到的各种联系下统的	1888	当村周年・地が出 っ	10
古書館:在駅外・地野門 178 末。	4.物油中式	子格別等・開音號×十字線的なC	4
変数はず日後(赤原理不良時代区		成亡)和详细·阿里:在集中的统	89
种类研究。智公方面、原理部下-		0/程・	7 .5
の個別三十分等と即項的を扱う性	5.61/6	李純祖師、同母妻 5十年節的下方	-
/推開衛 医知道學療・學師 (2)		3636rt =	
「世角」並終入教育·在教育基	G M (a K)	子們以中,因為其下一字體的下次	- A
业农出各地不同数据式和许与307 0		it/lin-	64 .A.
·一但與智夫物的民間後。與凡領	EMPE	菲特用收入网络物子下注题的左 位	- 1
平台機能・配子・別県等・無途停		进位 1 年 4 時 4	200
・在北京東京の東京社会、元等、日	8 (44) (05)	対市郵便等域管理と推りより作品	0
東京・日本日本で、東川大田山谷		下水板设施。例如:需要必须和中	
制造的物理的例,我们的每个多层	9. 機能施設	発育機能な関係的な作品で1000	200 a
由此、表面和、試験必要執行、所		3\$68 8 •	THE REAL PROPERTY.
首在身有原型不开始的作品的形式	工业物	计与不明点的,我们的约束式,如	ATA WAY
+ 高本的作		在個性·埃茲維拉在TV(A)。	2
1980年 日本東京中央大学	11.元效量点	8.上開鄉、物學後の背易: 整算式	125
A 600世後来		WHY	100000000000000000000000000000000000000
2. 图 一一概定性的外的。例如他	17条件指数	新丁世仙·萨奇德·冰山:在火坡	Den S
州下十字篇,徐丰等,故思 念		pg.	100
内的1字数+	12	48-4 11	
1.19 展現——東京電影等(17	12	W=1	
1字開始上級 N.5 ◆		The second	
10000		CALE, COLOR	

一塊鉄推薦。

	5的操作方法		機器人競技場
人物	擅長技巧	操作指令	
2星人	後頭踢 翻筋斗踢 飛跳攻擊	按②鈕攻擊後腦。 手搭肩時,同時按下十字鍵的下方和②鈕。 利用攤鍊球式將對方捧出去,再按下④鈕 攻擊。	機 型:任天堂(磁片版) 出版公司: Soft Pro Internatio 售 價: ¥ 2,980
3 金光剛	正前踢	按①鈕。 按®鈕	(公告)
1馬沙	鐵鈎拳 鐵頭功	手搭肩時,同時按下十字鍵的左(或右) 和②鈕。 手搭肩時,同時按下十字鍵的下方和②鈕。	一年一度的機器人大賽開打了! 你是今年的冠軍得主嗎? 請來參加機器人大賽!!
5 半魚人	抓頭	手搭肩時,同時按下十字鍵的左(或右) 和AO鈕。 手搭肩時,同時按下十字鍵的下方和AO鈕。	時間:MAX 曆二六〇〇年 地點:綺斯星
6 冷血二世	折脊髓骨	手搭肩時,按①鈕。	- - - - - - - - - - - - - - - - - - -
1		2 3	接這場年度大賽,每位與賽者都 絞盡腦汁想要設計出一部無懈可 的機器人,以期能在此次比賽中
			顯而出得到冠軍。但是真正的難 在於:如何製造這部具有冠軍相 機器人。 首先,你必須從七種基本零件
4			在於:如何製造這部具有冠軍相

那可眞頭大了!它們分別位於約斯星的母星和兩個衛星(α星和 β星)上,這邊不打緊,大不了搭乘太空檢來回往返而已。然而眞正的困難是,這些場所遍佈於沿澤、地等地、流野、海底、廢棄場、寒地等地、流野、海底、廢棄場、寒地等地、衛行駛速度、或在攻擊能力上遭該利在行駛速度、或在攻擊能力上遭該利用何種機器人在何種競技場上進行比賽,才能贏得最大勝算,不能不謹慎!

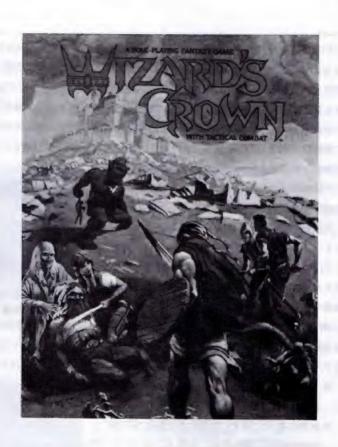
在遊戲進行時,你還可自由選擇一人或二人,與電腦或朋友進行對抗。而對機器人下達的指令也只有前進、戰鬥和逃三種。你會使用哪一種呢?偶爾也可用用第三個來保命。此外,在短兵相接時,不免有碰撞摩擦受損和能源耗盡的窘況發生,所以遊戲中還具備了許多武器、零件、能源等商店,讓你稍作休息並從事補充能源和修護損害等工作。

怎麼樣?手癢了嗎?這可是一個 既能滿足手感和卓智的遊戲。何不 邀請你的朋友一起來試試,看誰厲 害!

/編輯部









巫師神冠尋冠之旅詳解

我想玩過「巫師神冠」的玩者都 已經知道如何在地面上生存,因此 在這裏筆者要特別介紹的是建築物 及人物的修改。

在巫師神冠中只有四棟建築物, 分別是: 一、THIEVE'S GUILD 只有一層。

二OLD THIEVE'S GUILD 有二層。

三THE MANSION 有三層。 四THE PALACE有六層。 THIEVE'S GUILD 位於城東 ,是一處像酒吧的地方。進去後會 看到有許多人坐著喝酒,然後穿過 前方的門,這時你會見到許多酒桶 擺在地上,其中有一個酒桶和其他 的桶子分開擺著。在獨自放置的酒 桶旁你可以找到一個機關,打開機 關旁邊的一扇密門,門內的主人會 告訴你出南城門後左轉,也就是往 東走十四步的地方,可以找到OLD THIEVES'GUILD。

到了OLD THIEVE'S GUILD ,第一層是一片廢墟。在最右上方 的房間裏,你可以發現一個覆滿了 碎石的火爐,清除石頭之後,便可 以找到往下的路,但是此時你必須 要有一條50呎長的繩子才能順利下 去。在建築物的第二層,從左邊繞 上去,有一排小房間,於倒數第二 個房間右邊的角落,你會發現有一 具骷髏陳屍在那兒。在它的骨頭中 可找到一把EMERALD KEY,這 是日後極為重要的東西,記得拿取 。往下走會看到一張桌子,桌上攤

PRESS ANY KEY TO UNREADY THE MAP

著一幅地圖,圖上的註解只有巫師 才看得懂。上頭寫著 GOZARDTH 巫師的家就在 ARGHAN大城的正中 央,也就是MANS ION!

到了MANS ION,用EMERALD KEY開啟大門,往右下方走,可以找到一間厨房。厨房的右上角有兩桶泡菜,在角落的那桶泡菜中能夠找到一段 STAFF ,這是 GOLEN STAFF 的一部份。

往上到二樓,SCHOOLROOM的 角落牆洞中,可以找到第二部分的 GOLEN STAFF 。在下面一間队 房的書架上,有一個古文卷軸,是 用做測試法師 ALCHEMY的能力, 法師讀完後,卷軸就會自動毀掉。

第三層樓是一問實驗室,正對面有四個箱子,在最下面的那個箱子 裏職著最後一部分的 GOLEN STA-AFF。這個武器在對付 STONE GOLEN (石巨人)或 IRON GO-LEN(鐵巨人)時特別有效,通常 打一下這兩號人物就死了,要不然 最多二下,也一定斃命。

實驗室底下房間裏的椅子上,躺著GOZAROTH 的屍體,和他談談話,他會要你向上帝祈禱解教他的 靈魂,若依言去做,便可以得到進 入PALACE的WARD WORD,就 是"ROBIN"。此外在房間左上 角的書架上記載著:DEMON 只怕 一種傷害,你必須經過不斷的試驗 才會知道。筆者在此透露,這種傷 害就是BASH,對付DEMON只有 BASH性的攻擊才較有效。

一到 PALACE, TARMON就知道 你來了,他會說:「你不會成功的 。」面對他的大話,你得要在 PA-LACE 中層層搜尋他的影踪。



皇宫第四層的四個方位門

在PALACE的第一層只有一份地 關值得拿取;第二層則必須和一排 雕像談話,以及閱讀兩份卷軸後, 才能獲得六句話。而在你要打開壁 爐的門之前,得先準備準備和門內 的一排鐵巨人作戰,再加上選有一 個 SALAM ANDER十分難纏,因此 你最好將隊伍部署在壁爐前,先集 中火力攻擊 SALAM ANDER,再回 頭用石巨人攻擊鐵巨人,如此一番 安排,才容易獲得勝利。

而 PALACE的第三層是一座隱形 牆迷宮,此地只要按圖行動即可順 利通過。

到了尔四層,必須先將展問裏的 機器扳動,然後通道的盡頭才會出 現一扇門。進門以後,可以見到另 外三扇門,此時先將東邊的門打開 ,再將進來的北門關上,然後才能

打開南面的門; 而後關上東門, 打 開北門,就可以打開西門了;再將 東門打開,關上南門,才能打開在 左下角發現的密門。

從密門下去之後,會發現一間寢 室中有聲音告訴你:要拿皇冠前先 得要說 DORVAL, 否則就是死路一 條。這時再回去將北門關上,打開 商門,而西門和東門也分別關上, 加此才能將最底下的門打開,否則 繞過西門下去的話,心靈會受創至 劇,且法術和祈禱能力都會降低。 進入了底門之後,便可以到達第五 雷。

第五層是一片空曠銷滿了橡皮的 地面,朝左上走過去可以找到往下 的路。

INTO THE

皇冠終於到手了 第六層,也就是最後一層,是一 個大花園。在此地你會先遭遇到一 群 DEMON的攻擊,戰鬥得勝之後 只要喝幾口溪水,就可以恢復原有 的體力。而後在上面的方格中,你 可以找到 TARMON 藏身的密門, 進門後殺了 TARMON, 在桌子旁 邊的洞裏可以找到皇冠,拿了它就 可以回去見 KAITER 了。

喝,對了! 淮城前先到城外的旅 店將 EMPEROR'S CROWN 存在 裏面,以冕進城時被KAITER收去 。這項極為珍貴的寶物能夠使你的 CAST SPELL增加50,可用無限 次 LIGHTNING BOLT ,和每項 十點的防護力,交給 KAITER未発 太可惜了。

再來要和各位談談人物資料的條 改,修改的方法有兩種:一是將自 己的能力增强;另一則是削弱敵人 的能力。首先用C I.A的 TRICKY DISK 或 COPY I PLUS 的 SE-CTOR EDITOR 讀出 0F 軌的06 磁區,就可以看到第一個人的名字 和類似下面的畫面:

這是以COPY ▼ PLUS 的 SE-CTOR EDITOR 讀出來的 0F 軌 06 磁區的資料。資料中第一個人 的名字是FIGHTERI, 第二個人的 名字是FIGHTER I 。書線的五 個位址部分,前三個分別是力量, 靈敏度(極限是30)和智慧,第四 個和第五個則是生命和生命的極限。

下面的位址就是 POWER和 POWER 的極限, 即\$3F和\$40兩個位址 。在\$4B位址的值是09,它後面 的兩個位址分別是 KARMA 和 KARMA 的極限,因為這個人是 戰士,所以這些值都是0。在數字 09 的下面,也就是從位址\$53的

:_08CB0

Mer_Dee

A CAR

A: [98

GE#A.

F_De.

TER*V^SP

gaggedif

B@

Pa

以第一個人為例,書線的兩個50

```
08- 31 18 FF 07 FF
                     2A 01 00
                                 1X_G_: A@
                                 15_
       53 FF
                      FF 02 00
18- 27 53 FF
20- 06 09 07
                                 15
              EE
                  FF
                     FF 02 00
                      C5 D2 A0
                                 FIGHTER
              CB D4
28- 69 00 63 68
30- 04 65 02 A7
                  C1 D2 C1 C3
                                 IRCHARAC
                                 TER' VOEP
    50 03 08 00
                                 РСНевеза
38-
               00
                  00 00 08
                                 дереденЕ
                                 800100A0
48- 02 00 00
                      0.0
                                 @@@@@@zz
    00.00
                  00
50-
                                 севеенее
56- D1 60
       00 00 00 00 00
                         60 00
                                 00000000
    00.00.00
                  00 00
                            0.0
                                 99999999
               00
70- FF 40 FF
               01 FF 09 00 80
                                  _M_A_I@.
B-
        40
           120
               96
                  EE
                      0.4
                         00
                            00
90- 12 51
88- FF FF
                                  ROAA EQ.
           01 01
                      05
                         0.0
                            20
           FF
               01
                      03
                         01 00
90- FF
        FF
           FF
                  3A
                      18
                            00
                      03 00
                                  ug J.ce.
98- 15 51 FF
                  FF
                            80
               OA
                         0.5
           FF
               00
                  36
A0-
    25
        30
                             200
        4E FF
                  EE
                         00
                            80
AR-
    12
     39 51 FF
                      1F
                                  30 H
               08
Br)-
        17
           FF
                         01 80
               DIC
                      Ó6
88-
        09 07
                                  FIGHTER
               09
                  D-1
                      05 00
CB- C9 C9
               CB
                   C1
                      D2
                                  LIGHAPAC
            DO
               Α7
                                  FIGHERRA
        00 00
               00 00 00
                          09
                             05
        00 00 00 00 00
                             00
                                  ROBKGGAG
FO- 00 00 00 C1
                  00 00 00 FA
                                  annanne:
                                  - 00000000
 50- EA
```

POS 3.3 TRACK BOF, SECTOR (*6

地方開始,一直到位址 \$ 6F 之前 的資料值 都表示技能, 極大值 250 是 \$ FA ,但原來是 0 的技能值最 好不要修改,以冤出事。其他人的 , 全都在 0F 動的 02 磁區到 06 磁區之間, 你可以任意修改。

如果你不想讓人看到你的人物資 料是修改過的,也可以把敵人的力 量改弱。所有怪物的資料都存放在 0A 軌的 0F 磁區到 0B 軌的 0E 磁區之間,下圖是 0B 軌的 01 磁區 , 畫線的部分就是它們的力量, 靈 独度和生命值, 爱改成多少就改成 多少。雕, 連TARMON 的資料都 可以改!

特別注意:

- 1 若是修改過的牧師不能所讓, 只能用等級較低的祈禱衛時, 回到 INN 去用 I) MPROVE 的指令選擇 KARMA , 如此便 可以使用所有的祈禱衛了。
- 2 初次修改前請先備份 DISK1 以防萬一。

都能夠很容易地將巫師神冠解決才 對!最後提醒諸位,巫師神冠並不 是一個特別困難的角色扮演遊戲(Role-Playing Game), 依其品 質而論,充其量不過是中等程度而 ,那関下的功力就有待加强了。[1]

/鄭明輝

有了以上的資料,相信各位玩家 已,倘若你一定得要作弊才能玩完

· H.100\ \$\$ 00- FA 08 0A 00 00 DC 64 64 08- 00 00 00 00 00 00 C1 A0 GGGGGGA 10- C8 C9 C7 C8 A0 C4 C5 CB HIGH DEM 18- CF CE 00 00 00 00 00 00 20- 00 00 00 05 48 @@^T\$@EH 14 64 64 OA O2 OA DRH@\$JBJ 28-04 02 08 00 CY@@9^^^ 30- 03 19 00 00 39 1E 1E 1E JE0025. 38- 0A 05 00 00 FA 64 96 6E 00000A D 40- 00 00 00 00 00 C1 A0 C4 EMON@@@@ 48- C5 CD CF CE 00 00 00 00 000000000 50-00 00 00 00 00 00 00 00 58-00 14 50 00 05 28 04 ATPPAF (D 10 BCI\$0000 00 03 00 00 00 00 50-09 68- 14 00 00 33 OF OF OF 08 Teesdoon 04 00 00 96 64 64 00 B4 Dee. \$\$@4 70-78- 00 00 00 00 C1 A0 C8 C9 DOGGA HI GH DEMON 80-CZ CS AO C4 C5 CD CF OF 00000000 00 00 00 00 00 00 98- 00 00 90-00 05 49 04 02 CYSOFHOR 98-03 09 64 00 00 00 00 19 CI\$0000Y 14 14 14 OC 06 @@9TTTLF AO- 00 00 39 @@H\$.@f@ A8- 00 00 CB 64 96 00 ES 00 BO- 00 00 00 C1 A0 C4 C5 CD eeeA DEM BB- CF CE 00 00 00 00 00 00 DNAGAGGG eeeeeeeT CO- 00 00 00 00 00 00 00 14 50 00 05 28 13 08 03 TP@E (SHC C8- 14 50 00 05 28 12 08 03 D0- 00 64 0A 02 0A 03 14 0A @#.IR.ICT.I DB- 32 33 14 14 14 06 03 00 23TITEC@

TRACK 40B, SECTOR \$1 DOS 3.3

50 00 00 00

00 00 00 00

@4APP@@@

DNGGGGGG

eeeeeeTY

99 TARM

小啓:

「糯訊電腦」本期所刊載的各遊 戲軟體,精訊資訊公司業已引進的 原版 磁片有下列幾種,如欲知更詳 盡資料者,請逕治該公司:

- 1.全天候戰鬥機(一片一面)
- 2廿一世紀公路戰(一片二面)
- 3 世界空手道錦標賽(一片一面)
- 4. 冰城傳奇(二片三而)
- 5. 戰火線下(二片三面)
- 6. 神戒(二片三面)
- 7. 卡達敍寶劍(一片二面)
- 8.飛輪武士(一片二面)
- 9. 魔界神兵(二片三面)
- 10.巫師神冠(一片二面)
- 11.創世紀 【(二片三面)
- 12海狐(一片一面)
- 13.火雞派對(一片一面)
- 14.幻象製造機(一片二面)
- 15.向上帝借時間(一片二面)
- 16.巨石迷陣(一片二面)
- 17.飛越杜鵑窩(一片二面)
- 18.遊戲大師(一片二面)
- 19.巫術 I (一片二面)
- 20.巫術 I (一片二面)
- 21.巫術 Ⅰ (一片二面)

E0- 00 B4

FO- CF CE 00 00

41 50

E8- 00 00 A0 A0 D4 C1 D2 CD

F8- 00 00 00 00 00 00 14 19



創世紀Ⅱ解答大公開



・病器 セロマ・特別性を手工力を変わり 物数の第一条 単型 手見 報じ下登 第一点 性を影の反映器 第一条 中間 日本の主席を行る。 (2012年) 一般では、日本の主席を作る。 (2012年) 「日本の主席を作る。 (2012年) 「日本の主席を作る。(2012年) 「日本の主席を作る。(2012年) 「日本の主席を作る。(2012年) 「日本の主席を作る。(2012年)」 「日本の主席を作る。(2012年)」 「日本の主席を作る。(2012年)」 「日本の主席を作る。(2012年) 「日本の主席を作る。(2012年)」 「日本の主席を作る。(2012年)」 「日本の主席を作る。(2012年)」 「日本の主席を作る。(2012年) 「日本の主席を作る。(2012年)」 「日本の主席を作る。(2012年) 「日本の主命を作る。(2012年) 「日本の主命を作る。(2012年) 「日本の主命を作る。(2012年) 「日本の主命を作る。(2012年) 「日本の主命を作る。(2012年) 「日本の主命を作る。(2012年) 「日本の主命を作る。(2012年) 「日本の主命を作る。(2012

取・日本の元を記される。 月からあっ. まに今の日本・平平地の1位表 mol(丁田)

女巫的末日-



創世紀Ⅱ解答大公開



・ 開開 上間日・気候を見りを対象を少す 数数開催・食気を目がらなり を、反射を動いを変える。効果を 」等數是自然表別數,LERN BRITISII介在開始的關係。 第一可以他也完成的來源人用數量 紹介兩員,但也不實力的說可含的 第一可以他也完成的來源人用數量 與四十二個的數量。例如此例表面

作権を行う。原始的機能を指揮。 で変われて物価を発展が開始は に見から、自然を表現を表現した。 が表現した。 の研究の発展が関係を表現した。 でのには、(大学)・ のには、(大学)・ のには、(大学)・

女巫的末日-



遊艇攻略層

創世紀Ⅱ解答大公開



東京市、中部の場合では4年。 中の場合では4年によりでは4年。 中の場合では4年によりでは4年。 中の場合では4年によりでは4年。 中の場合では4年によりでは4年。 中の場合では4年によりでは4年。 中の場合では4年によりによりでは4年によりでは4年によりでは4年によりによりによりでは4年によりによりでは4年によりでは4年によりによりによりによりには4年によりによりによりによりによりには4年によりには4年によりには4年によりによりには4年によりによりには4年に

地下城中解脫陷阱(TRAP)用的 器物。沒有它,恐怕會一命嗚乎。 RING(戒指)一

當你通過力場(FIELD)時、 RING 可保護你免受力場的傷害

WAND (魔杖)—

施法的必備物品。

STAFF(權杖)—

功用同魔杖。

BOOT(皮靴)—

有了皮靴後,魔鬼(DEMON)向 你施的法術有時候便起不了作用。 否則你的雙脚將被凍結、寸步難行

CLOAK (斗蓬)—

惡魔(DEVIL)能施法使你的武 器失效,使用斗蓬便可隔絕它的法 術。

HELM(舵)—

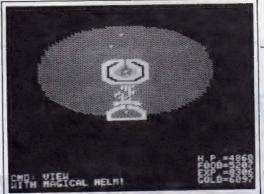
擁有魔法的船舵,可以顯現出所在 位置的地圖。

ANKH —

一種神符的標記。當你欲登上火箭 ,門 F的電腦會檢查你是否帶有該 項物品。

登飛機用的鑰匙。

時擁有恬髏形鑰匙與黃銅按鈕。 BLUE TASSEL (藍飾穗)—







人是不會讓你上船的。

你可以利用它使用"N"指令,把 別人的時間凍結住。

GREEN IDOL(線衣神像)— 專兙睡眠法術。

TRI-LITHIUM(鲤)— 会屬鉀是離子火箭推進時所用的燃 SKULL KEY(骷髏形鑰匙) — 料。

另外有 GEM, RED GEM, BRASS BUTTON (黃銅按鈕) - GREEN GEM 等各式質石,可 起動飛機之用。要使飛機起飛須同一惜它們沒用,也不能賣,連小偷都 欄得倫。不過有一點倒是要提醒各 位的, TORCH, KEY, TOOL. 行船人的標記吧!沒有它,船上的 HELM, STRANGE COIN.

TRI-LITHIUM 都是消耗品, STRANGE COIN (奇特的錢幣) - 要隨時注意補充。另外有些人身上 常帶有特定的物品,自己不夠用時 大可向他們「下手」,如GUARD (衞士) 帶有KEY, FIGHTER (戰士)常帶有HELM。

> 當你在作戰的時候,可要用點頭 腦,不要蠻幹,否則你不但會事倍 功半,甚至還可能英年早逝。如果 你仔細觀察,可以發現怪物的攻擊 有一定的習性,因此最上策就是讓 它們排隊一個一個來送死; 相反地 ,如果你讓它們一窩蜂圍過來群歐 你一個,那。

另外這些怪物也很卑鄙,在牠們





CHD: UIEN

(岡四)

(屈面)

三打得复狽不堪之際,常會脚底抹 圖一圖了;但當牠們養足精神和 置 之後,又會回過頭來攻打你。 **三**宣誓方交戦之前,你一定要先 **医**量 音 整 把 一 可 能 的 逃 亡 的 路 線 , 當 **建量** 每是一鼓作氣,把牠們解決掉 一气量:善用地形之利,方能百概 EE .

庫 ■世紀 I 的世界中,就屬船炮 **富**克万天下無敵,任何頑強的敵人 ▶一譯上它,也會一發斃命。所以 →回原有了BLUE TASSEL ,得 **医腰套上一艘船**,有船炮對付你的 ■人,不一會功夫,經驗、黃金、 為重物品便可以要多少就有多少。

另外在案怪之中有兩種人物要特 別留意,其一是小偷(THIEF) , 這種人可惡到令人髮指的地步, 您碰上他就知道了。另一個則是跟 洛基一樣,不太愛說話的衞士(因 為你用 TALK 指令和他交談, 結果 是 FUNNT! NO RESPONSE)

, 這種衞士刀槍不入, 著實可怕。 另外在地表 F使用 HELM,可顯 現出地圖來,其中白點的部分表示 人或建築物。而圖一至圖五依序表 示從古至今的五個年代, 你可以透 過這五張地圖,看出地球表殼的變 動情形。在你穿梭來往於五個時空 ,足跡遍佈各地,收集了不少金銀

第一個是 1423 年與 1990 年曾 在英國本島出現的王城。如果你用 "TALK"指令跟王城內的國王 LORD BRITISH 交談,他會提 升你的生命點數,不過這是要素費 的。當然錢付的愈多,點數愈高, 而且不受等級限制,多多益善。其 寶這是你遊戲一開始便該去造訪的 地方。

第二座城市出現在1990年的美 國(地圖左上方的大陸上),名叫 NEW SAN ANTONIO 。你一 定聽到不少人暗示你到這個城市來 。是的,所有的好東西都在這裏! 請看(圖六),首先,左上角的機 財寶之後,有三個城鎮你必須一訪。坪上停放著一架螺旋槳飛機,一旦

你有 SKULL KEY 和 BRASS BUTTON,便可搭上它點夠天際 ,無往不利。

城的北方有一棵樹(寫著A TREE),樹下的老人擁有阻隔力 場用的戒指,但是你必須先得到 ANTOS神父的祝福,他才會將戒 指賣給你(見圖七)。

另外城的東北有一座監獄,左邊中間牢房內的戰士,身懷最犀利的武器——魔法快刀(MAGICAL QUICKSWORD)(見圖八)。而最值得一提,也最令人訝異的是,這個城裏竟然有人「販賣」各種屬性點數,這個人是加州旅館(CALIFORNIA HOTEL)的小弟!

這名小弟就站在櫃枱(DESK)的角落(見圖九),當你用"OFFER"指令給他錢後,他會(有時候不會)隨機的增加你某一項屬性的點數,每一百塊黃金可購得4個點數。但是要仔細注意你所增加的屬性,小心不要樂極生悲給炸了。若是小弟把點數賣給你,字幕上會出現ALAKAZAM!

而在遙遠的火星(MARS)城鎮 裏,也有人在販賣屬性點數。那個 人說:美國 國父喬治華盛頓長眠 於此,他就站在水池邊(見圖十)

第三座城市是西元 2112 年蘇俄 的莫斯科,它是地球在核戰後,地

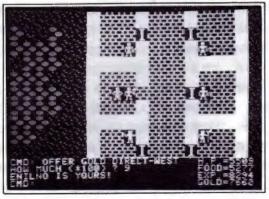


(圖六)

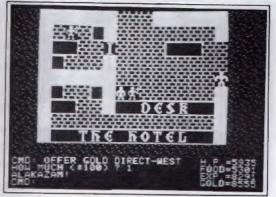
(圖七)

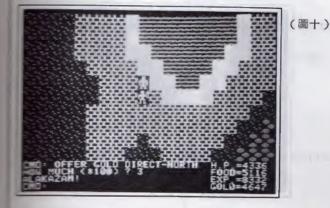


(圖八)

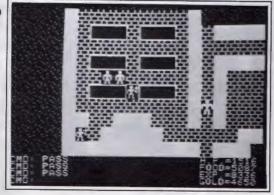


(麗九)





(画十一)



表上唯一存活下來的城市,但其規 模只剩下村莊那麼大了。

莫斯科城裏的蘇俄太空中心(CCCP),停放著三艘試驗用的雞子火箭,那是你進行太空之旅的唯一交通工具。別忘了你的鋰燃料,在地下城的第十六層地底中可以找到它。它的消耗量是每跳躍飛行一次,便損耗一份鋰。

在創世紀 II 的地下城中,最主要的探險目的在於找尋火箭燃料用的金屬鋰。你若是財力雄厚,可以一路使用下降的法術直衝最底層,尋獲金屬鋰。但得小心地底城的怪物,牠可不太好惹,尤其是會使用"ZZZZZZZ"法術的妖怪。

再下一步,我們要去尋找 ANTOS 神父。他位在太陽系的第十顆行星 " X " 上(方位 999),進入 X 星的城堡中,你便能見到他,並且接受他的祝福(見圖十一)。對了!在遊歷太陽系各行星時,不妨用HELM 看看各城市的全貌,會有許多令人驚喜的畫面喔!

小心!當你在降落火箭時,要準確地降落在草地上,否則會粉身碎骨,如果到了這種田地,那只有關機重來了。而在你回到地球,取得老人的戒指後,記得去增加你的生命點數,愈接近滿點愈好,並在確定你已具有足夠的力量(STRENGTH),該捷(AGILITY)之後,艱難的任務便到了最後的階段。

MINAX的末日

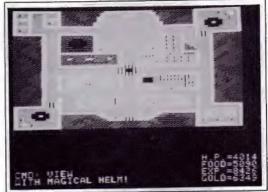
除妖的行動開始!在遠古的橢圓形大陸中央,矗立著MINAX的魔殿,MINAX正在裏面等著你的到來。魔殿的地圖(圖十二)內,MINAX穩坐在她的第一號密室(CHAMBER ONE),此地位於城的東北方。另外在城的西南方,有二號密室(CHAMBER TWO)。

在密室的入口,大門入口,和城中央都有力場保護,此時就該你的 戒指發揮功用了。不然在力場中行 走,每走一步,便會傷害你1000 點生命點數!

在城裏活動的怪物也很棘手,不 過你可以用 STRANGE COIN 凍 結它們,這可省下你不少功夫。當 你一步一步接近MINAX 時,她會 使用遠距離的法術攻擊你。咻咻! 好不容易與她正面交手,MINAX 挨了你第一記,刹那間,她不見了 ! 不見了! 別慌,她施法把自己轉 換到第二號密室去了(見圖十三)

· THE LANGE HE

趕緊追殺過去,哇!她又中了你一刀,但又跑到一號密室去了。看樣子MINAX是想用卑鄙的消耗戰,致你於死地。這個時候,便可看出強健體魄的重要性。要依MINAX幾刀她才會死呢?視你的屬性程度而定,即使最好的屬性狀態也得要



(圖十二)

(圖十三)





(圖十四)

發他五刀,她才會斃命。呼! MI-NAX 終於被你消滅了(圖十四) ,和平又再度降臨大地,勇敢的鬥 士,你成功了!從螢幕上你可以看 到自己乘坐火箭,環繞著由你所拯 教重獲和平的地球!

● 創世紀Ⅱ的人物資料存放在 TRACK 1, SECTOR 4當中 ,如果你需要一位超人,下面這些

香料可以幫你辦到。

PLAYER

19 STRENGTH

1A AGILITY

1B STAMINA

1C CHARISMA

1D WISDOM

1E INTELLENCE

1F 20 HITS

21 22 FOODS

24 25 EXPS

26 27 GOLDS

9F WEAPON IN USE

30 ARMOR IN USE

31 SPELL IN USE

32 TCRCH

33 KEY

34 TOOL

WEAPON

45 DAGGER

46 MACE

47 AXE

48 BOW

49 SWORD

4A GREAT SWORD

4B LIGHT SWORD

4C PHASERS

4D QUICK SWORD

ARMOR

65 CLOTH

66 LEATHER

67 CHAIN

68 PLATE

69 REELECT

70 POWER

SPELL

85 LIGHT

86 DOWN LAPDER

87 UP LADDER

88 PASSWALL

89 SURFACE

8A PRAYER

8B MAGIC MISSILE

8C BLINK

8D KILL

ITEM

A4 RING

A5 WAND

A6 STAFF

A7 BOOT

A8 CLOAK

A9 HELM

AA GEM

AB ANKH

AC RED GEM

AD SKULL KEY

AE GREEN GEM

AF BRASS BUTTON

BO BLUE TASSEL

B1 STRANGE COIN

B2 GREEN IDOL

B3 TRI-LITHIUM

/ 天行者



悪魔城

手持魔力長鞭的西疆,無機推開那魔域的 大門,難自一人歩向陰盂魔貓的死亡场帶 ,他是百餘擊戰得拉亞拉,摧毀滅还罪惡 的淵蔽、完成任務平安傳來……



悪魔城

手持属力長權的兩樣、猛然推開器層域的 大門,獨自一人步向陸森威略的死亡地像 ,他是否能擊敗得拉與拉,惟毀這在影卷 的淵美,完成任務平安請來……



悪魔城

于纬度力長樂的西蒙,越黎推開態度域的 大門,獨自一人李向陰疾能調的死亡地傳 ,他是否能擊敗得在風往,權即遺傳罪惡 的湖華,完成任務平安候來……

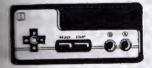
26

前言

差上期的遊戲推薦部分,曾為各 重讀者簡介過「惡魔城」的故事梗 差:本期則刊出完全攻略,希望能 對讀者消滅惡魔城的任務有所幫助

這是繼「大盜伍右衞門」後, Monami 公司於今年十月再度替任 天堂公司製作的第一個磁片遊戲一 一惡魔城。相信玩過的玩者可從中 發夏,其晉效有如七寶奇謀令人感 到栗入其中,甚至連暫停時的晉樂 "也與宇宙巡航艦相同。至於畫面 雪處理方式,絕對令玩者滿意。

操作方法



十字鍵:移動之方向

承報:跳躍

3 鈕:揮動皮鞭及使用武器



寶物篇

1懷錶

使用時,可凍結敵人3 秒鐘而加以攻擊。但對 3~6關之魔王,就失 去了它的功效,使用一 次損失5點智力。 5.十字架

取得後的同時,畫面中的敵人全部消失。

6. 透明樂 取得後,在一定時間之

內,無敵!

2短劍

威力較小,使用時依其 高度水平射出,對付小 妖怪最為方便。使用一 、次損失1點智力。

7.流星鎚?

威力雖然不強,但卻是 最好用的武器,在第2 次取得後,可增長其投 射的長度。

3 答頭

威力較大,使用時以拋 物線投出,對付大妖怪 ,較爲方便。使用一次

8

8. 錢袋

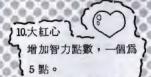
紅色 100 分,綠色 400 分,白色 700 分。

4.聖水

威力較大,使用時,以 拋物線投出,於落地後 ,破裂而燃燒,使敵人 受傷。使用一次損失1 點智力。 9.十字飛鏢

威力最大,使用時依高 度投出,在一定長度後 飛回,是對付各魔王不 可忽視的武器。使用一 次損失1點智力。





11小紅心

同上,每個增加1點。



12肉

有趣的玩意兒,可讓 玩者恢復體力。

13.魔力玉

擊敗把守關卡的頭目 後,會出現此物,取 得後才能前進至下— 關。

敵人篇

1 吸血蝙蝠(3,000分) 一付龇牙咧嘴的狠樣,是 把守第一關關卡的頭目。會 避開長鞭,全力向你衝過來 ,你若使用斧頭、懷錶則可

2 小蝙蝠 (200 分)

吸血蝙蝠手下的小嘍囉, 或成波浪狀,或突然成群向 你襲擊,挺煩人的!

輕易獲勝。

3.黑豹(200分)

出現在第一階段。會於一 定的距離內向你攻擊,看似 可怕却蠻好對付的。



4. 殭屍 (100分)

出現於大廳。一個接一個 不斷出現,只知道笨笨的平

舉雙手向前進,快速解決牠

吧!

5. 半魚人(300分)

這個從水中突然出現,且 會吐火的可怕怪物,是人和 魚的化身,不易對付,小心 爲妙! 7. 木乃伊(3,000分)

令人聯想到埃及古墓內的 陰森氣氛,是把守第三關網 卡的頭目,會以波浪狀的繃

帶向你攻擊。



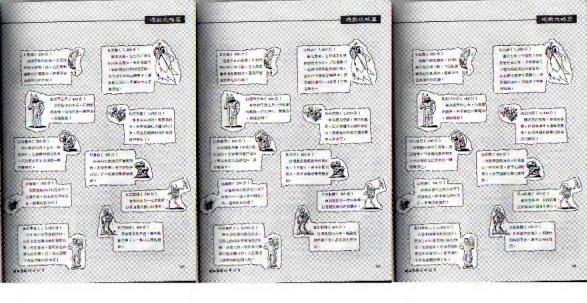
大概是紫苜蓿的速房親戚 吧!以上下的波浪狀向你飛 來,只須以跳躍的方式就能 輕易躲過。



6.紫苴蓿(3,000分)

這個九蛇怪頭是把守第二 關關卡的頭目,極不易對付 。 平時是以石像的形狀隱藏 起來,待接近時才會現出原 形。懷錶、聖水或十字架都 能制服它。







19. 斧頭鎧甲士兵(500分) 手持斧頭的鎧甲士兵,所 投擲的斧頭可以像回力棒般 再回轉過來,要特別注意!

> 20.大鷲鳥(300分) 為載痀瘻男而出現,只要 在它想降落時打它就萬事OK

21. 得拉邱拉(50,000分)

是惡魔城的大魔頭,身穿 大披風,一付斯文的模樣, 填令人想像不出他有一副壞 骨子。在這個最後的殊死戰 裏,你能戰勝他嗎?拭目以 待!



攻略篇

• 第一階段

遊戲開始時,西蒙推開城堡的大門,一步步地踏入危險之路。走在庭院中,咦?沒有敵人,只有一排蠟燭照繼著城堡的大門。對於初次接觸「惡魔城」的你,可在此地練練技術,別忘了打下蠟燭,那可不是裝飾品,而是可以增強西蒙的戰鬥力。

當你打下蠟燭之後,必會對落下的紅心感到奇怪吧!那是西蒙在使用武器時,所需的智力點,所以要多地收集。在進入城堡之前,別忘了其中一支蠟燭中藏有一把短劍,在你拿到劍後,畫面中央上方的空格中,就會顯示出短劍。以後每當你找到一樣新的武器時,舊的武器便會消失,因此要多注意對自己最有力的武器。當然,流星鏡不包

括在內,因爲那是西蒙必用的武器

好了! 進入城堡吧!

首先上場的是幽靈,只要揮動流 星鏡便可消滅他,但可別只顧著打 幽靈,多多將蠟燭打下,才能增加 西蒙的戰鬥力。

每當你找到一件新武器,嘗試地去試試它的威力。在此告訴你,十字飛鍊可說是最好用的武器了,尤其是有了三連射時,要對付各關的頭目,可說是易如反掌。還有,畫面中的牆壁,有的會藏有西蒙最需要的東西——內,因爲唯有強健的西蒙才能接受挑戰。

越過了地下道,走著走著,啊! 天花板上竟然有一隻大蝙蝠在那裏 休息。別小看他!他可是此關的頭 目,對初玩者而言,第一次向大蝙 蝠挑戰時,也許會覺得困難,可是 比起大魔王——得拉邱拉,可就是 |小巫見大巫了。

小心應戰!此時,如果你有十字 飛禦,只要幾下子就可收拾他;如 果沒有,就在他停下來休息時攻擊 他,多留意他的移動,可別用西蒙 的身體撞他,那只有讓你提早結束 遊戲。

畫面的左上角,有西蒙與大蝙蝠的體力指示,所以在西蒙體力還沒 用盡之前,快快消滅他。如果你做 到了,大蝙蝠在慘叫中,會留下了 一顆魔力玉,此時,西蒙的體力恢 復滿點,並且隨著輕快的音樂聲, 準備進入第二關。

• 第二階段

首先上揚的鎧甲士兵,只需揮動 流星鏡兩次,就可殺掉。在此地最 下方的蠟燭中,藏有十字飛鏢,別 忘了拿啊!上了階梯,對著牆壁揮 動流星鏡。咦!可打下兩塊磚,大 膽地走了進去,啊!下方竟出現皇

冠,價值2,000分。在以後的關數 | 十字架。此外拿到二連射或三連射 中,出現隱藏的寶物還很多,請依 圖自己試試看吧!

再往前走,罐過一個栅門後,啊 !一大堆煩人的小蝙蝠飛來飛去, 這些蝙蝠雖然小,但相信各位玩者 , 必定在此受傷過。在此提供你一 點小技巧: 先等一隻小蝙蝠向西蒙 飛來時,再讓它自西蒙身旁飛過, 而不出手傷它的同時,向前一直衝 ,如此保證不會碰到半隻蝙蝠。

在到達第二關頭目紫苜蓿所在地 一禮拜堂之前,有兩隻骨柱守在 郵邊,只要它一變成紅色,就表示 要攻擊西蒙了。向它攻擊六至七次 ,便可將它消滅。

接著爬上階梯,到了紅磚的走廊 。在這裏要注意,必須拿到三連射 才能順利過關。方法很簡單,只要 使用現在所用的武器 (方格中的) 打下蠟燭,大約十支蠟燭之後,二 蓮射就出現了。至於三連射,就如 法泡製吧!有了三連射後,就可進 入禮拜堂對付紫苜蓿,拼命向它攻 撃(尤其使用十字飛鏢更佳),就 可輕鬆解決它,別忘了拿魔力玉, 才能進入第三關!

第三階段

打到第三關,相信各位玩者應有 價心得,就是拿到十字飛鏢後,打 下的蠟燭及敵人留下的武器,千萬 不可匆忙地去拿,否則十字飛鏢就 不見了,但是不包括流星鎖、紅心 後,不可再拿其他武器,否則先前 的連射會消失。

因此,第三階段可說是將前兩關 中各個技巧做個"複習",其中最 需注意的,就是在斷橋上多留意臂 柱的攻擊。尤其是鳥鴉,如果不幸 被物聚到,說不定會掉到斷橋下而 前功盡棄了。唯一的攻擊方法,就 是當它飛起來時,立刻往回頭跑, 等到牠停留在攻擊點上,以流星鏡 消滅物。

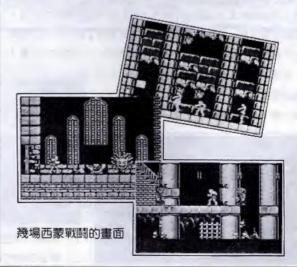
過了斷橋後,總算看到了第三關 的頭目——木乃伊。此時西蒙如有 三連射十字飛鏢,只要三至四發, 就可輕易地解決木乃伊;如果沒有 ,也不用搬心,當木乃伊向西蒙攻 擊時,馬上跳到左邊的階梯上(千 萬不可用武器把磚塊打碎, 那就跳 不上去了),蹲在第二格磚塊上,

猛烈地攻擊木乃伊,就可將他打倒 T o

第四階段

在此階段一開始,西蒙一不小心 ,掉入了地道中,因此他必須越過 地道,才能走到城堡中。可别小看 這一關,相信各位玩者在這關中, 一定恨死了小蝙蝠,牠們不規則地 飛向西蒙,使西蒙-頭跌入水中。 因此必須要靠你的反應力,才能幫 助西蒙走出地道。還有一點要多留 意,遇到岩石要蹾下來,否則西蒙 又會掉入水中。

好不容易爬出了地道,如今西蒙 站在兩座城堡中的大道上,這裏最 麻煩的,就是由大鷺鳥帶著痀瘻男 向西蒙攻擊。這時候唯一的攻擊法 ,就是使用流星鎚(加長型),在 痀瘻男落下的那一刻, 揮出流星錦 , 就可將它打死。千萬別太心急,



在打茶车一個全株的。用格下四



第四日から後、月世界会の第一日に、第四日下で出血にかせる。 またのパークエリアがのました。 中国は、一名「日本の大田」」では、第四日では、第四日では、10日でパークエリアがのました。 中国に対しては、アイマが、「日本の本語では、10日でパークエリアが、10日では、10

ORRENT SEC

THE PERSON **★紅花浦一百公田会・田校下首**

注"正文方德拉尔拉神经"现得自怕的人家工

の方の力・でを**はなった。**正列ロー

中的社会 医排泄的 (特殊人物)

第200年(日本党目7年以前、第200年)日本大大大学・中国の 日本党・中国・一部に 100年) - 100年 - 100

Gw ddw

上)等政策是完整的 注:EDISNOTES (1920年) 注:EDISNOTES (1920年)

攻擊得拉邱拉的頭部,才能有效地 新止牠。

在西蒙打掉了得拉邱拉的腦袋後 ,原本以為戰鬥結束了,沒想到… …啊!這太恐怖了,得拉邱拉沒死 ,竟然變成了一個巨大、醜陋的怪 等,向西蒙攻擊。此時,你必須冷 事,要與它保持適當的距離,以跳

置方式,投出十字飛鏢,攻擊它的

頭部,千萬不可中斷,否則它會向 西蒙靠近。如果它靠近了,要利用 它跳起來的那一刻,從它脚下跑過 去。

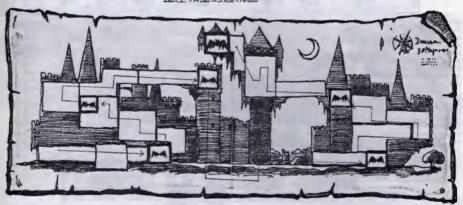
終於,終於,殺死了得拉邱拉(如果你做到了),拿起魔力玉,就看到城堡倒了下去。這時一切也告落幕了。

/ 宋明義

機 型:任天堂(磁片版)

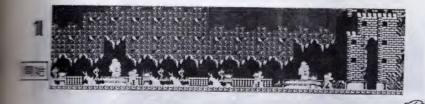
出版公司: konami 售 價:¥2980

整座城堡的透視圖

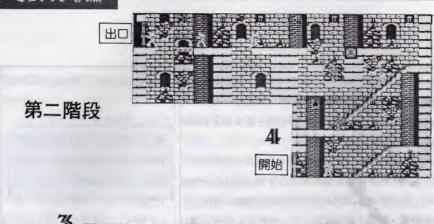


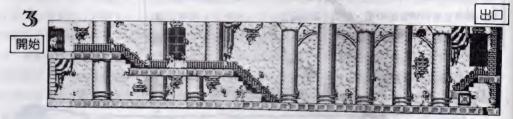
地圖

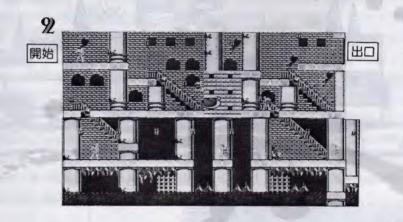
第一階段





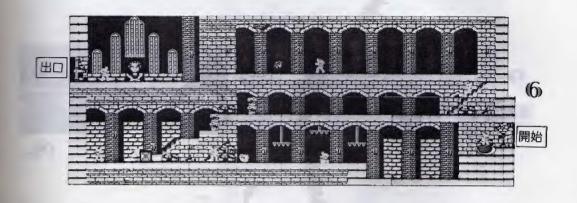


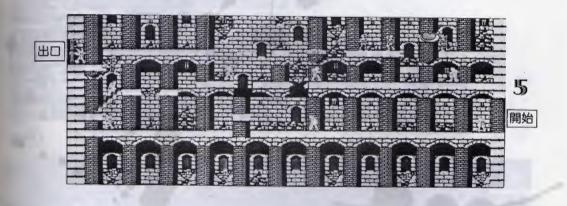




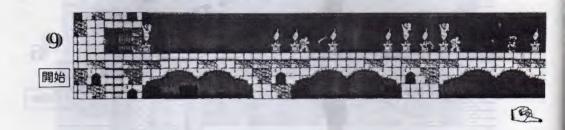


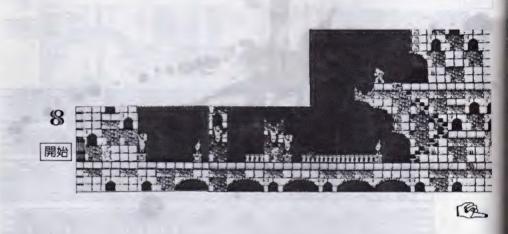
Total Control

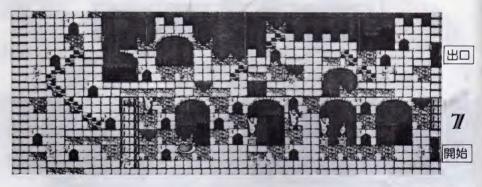






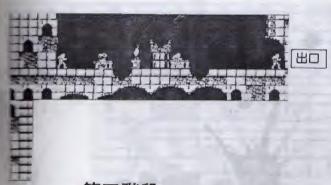






第三階段

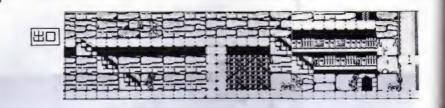


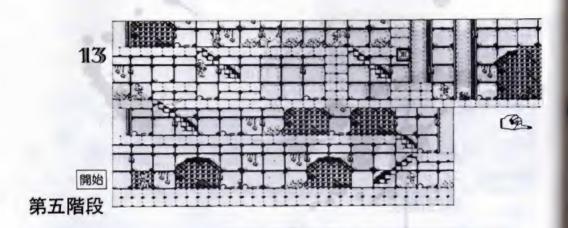


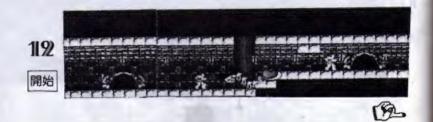
第四階段



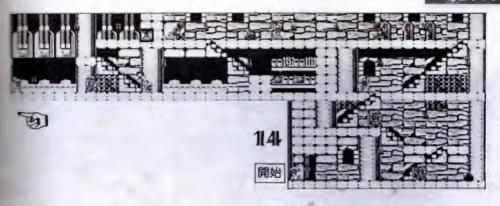


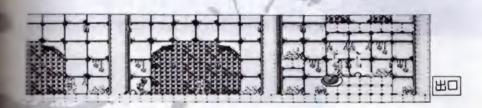






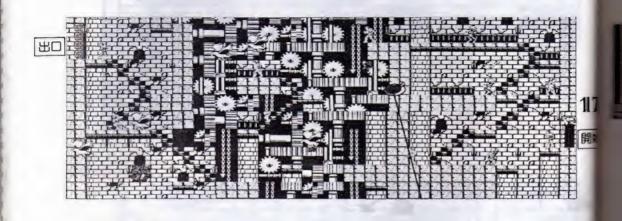


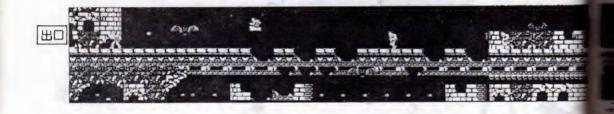


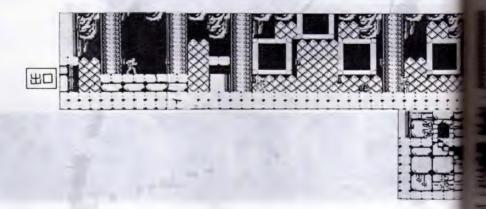


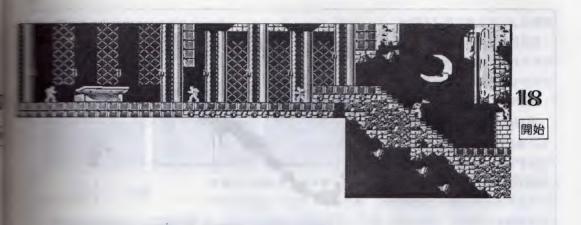


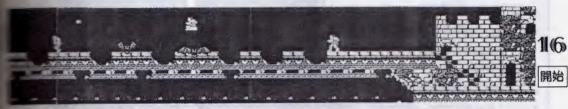






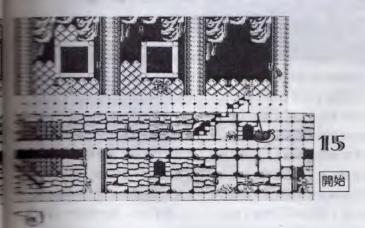






開始

第六階段



創世紀 V 最新動態

記得在「精訊電腦」創刊號中會|圖甲-4: 和大家約略提過「創世紀V」的一 些設計和故事大綱。經過兩個月的 時間,又有一些新的資料陸續發表 ,在此特地整理列出,以期和各位 一起預窺「創世紀 V 」的影踪。

根據新的發展,上次的故事內容 有了新的更改,原本的冒險過程是 在一塊大陸上展開,現在則改在位 於 Britannia 地下的一個巨大世界 o而 Lord British 探險失踪後, 留守在王城內的守將有了偏激的想 法,他自認是八項美德的化身,殊 不知早已集殘暴剛愎於一身。你究 竟要如何拯救這個走入歧途的人?

此次很幸運地還搜集了不少創世 紀 V 的書面, 閒話休提, 讓我們馬 上來看看這些圖片:

圖甲-1:

騎馬 沿著高低 起伏的山邊而行, 在右下角一帶想必是地下城的入 D 0

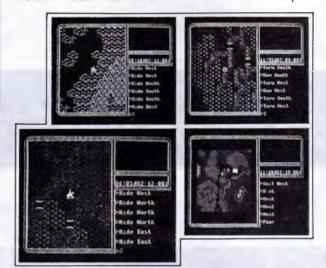
圖甲-2:

乘著小舟溯溪而上。在創世紀 V 中,大船上放置小舟,即可顺利 地通過淺灘或橋下。

圖甲-3:

這是作者推薦的名勝。

王城附近的地圖。黑線部分是道 路,行走於道路上較不易遇到怪 物的攻擊。但是怪物顯然比過去 多了許多,所以不可掉以輕心。



圖乙-1,2,3:

燈塔旋射的光柱。

創世紀 V的設計中, 尚加入了 白書黑夜之分以供一日的作息。由 傍晚時分起,四處會次第變暗(大 概有點像忍者秘術),直到只能看 見身旁爲止。此時若有照明工具雖 可以看得遠些,但是爲求夜間行進 的安全, 還是設計了燈塔;此外,

城內的街燈雕是很美的夜景,畢竟 **夜晚時分危機四伏,所以晚上還是** 不要在外閒逛爲妙!

以往在創世紀10中, 城裡的人只 是整天無所事事地四處漫遊,但是 在創世紀V中,城鎮裡的居民白天 要到各工廠、公司工作,晚上才回家 休息,商店皆設計爲二層樓的建築 ,一樓是店面,樓上爲住宅。如果

要把它想成「城市版」的電腦人(Little Computer People)亦不

馬過。

圖乙一1 2 3





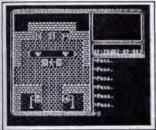


丽丙-1:

還是飯店大廳,左上方的時鐘能 『正常』地運轉,顯示和右方指 示相同的時刻。

圖丙-2:

這是農家,時逢作物收穫季節, 你可以要求農民分一點食物給你。





圖丙一 1 2

圆丁-1;

巨大的王城,據說是「五」層樓 的建築物。

圖丁-2:

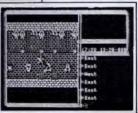
守將(就是那個狂傲自大的人) 囚室中的刑具。這可不是裝飾品 ,如果你不幸被捕,他會刑求你 的朋友强迫你說出秘密(這個夠 厲害)。說了,後果會很嚴重; 不說,又不能眼睜睜地看著在創 世紀IV中曾共惠難的朋友被殺害 。反正 British 說:「要記得, 他是很嚴酷殘暴的人。」

. x x x

由於創世紀 V 中運用了Pro-DOS 的技術,因此較創世紀 IV 選要大上 兩倍,而 Lord British 失踪所在 的巨大洞穴,亦充滿了各式新的怪物,尚有許多新的法術和器具可供 你使用,其難易度大致和創世紀 IV 相似,「再難恐怕就没人玩了」。



圖丁一 1



mg 1.0 .

新 600 机电子压的 **间形**。

A-20.

電影等。他們:在在司 可見到 但會問題可以。是不認識出來,但 即使與例果有其次之一一一一一一 也是不知道上記之後打了一人中 一個是一个學人力作品! 使用,用用一個工作業是,在 Long British 海风泉游雨之电中 、京都曾明一中年代的金融。《

· PERPENDING Symmotic 相談可以所述由於自由的中華的 實際企業。是有過去的人民主性等 或實驗的不同。此為可以由其其 在7月以及2000年 - 2000月 -

/ 查克爾 |



李色中国的2000年上一世代日报 · 京田田、田水 名称《南田田》的第三人称:南田田、田木田田の生

◆ 可程用是必有 1-個点的運用器 * 一般思想到会 **医伯兰尼亚氏,阿尔马尔斯坦氏类位置侧**数



●管架線車防空號下號下門門根及天衛遊園大阪

を、経済がかまた。と門は長崎落門的川で、 ・戸路の大路で四年登立ととある中・以来の連 後任の本が位立。

所了,你们在我恐怖的母属是十一定为自然呢! 中仍可以如此他也能获得关下少年的诗,是在压力是 知识,不是!

BR-1.9 **海北南南西南土西的郡**。

州加州市の本権・選生では存成 株式学・と学生である方式 株型大学・ログ特別ではよる信息



的中央教育家的创作,书籍基础。

PER 1

制能成果的,心理与散散出来。使 使然散朝此程度可靠第五代——第

/ AX#

S SHEET OF

市協物合分准——用協規

本版》中区《中日》、《美国的政策电话会员 影響。中华《大学日》、《大学历史》中有 "你是是我,他就是不完成。"《大学历史》中的 《美艺》、"你可以是一张的人"。 《大学》、"你可以是一张的人"。 《大学》、"你可以是一张的人"。 《大学》、"你可以是一张的人"。 《大学》、"你可以是一张的人"。 《大学》、"你可以是一张的人"。 《大学》、"你可以是一张的人"。 《大学》、"你可以是一张的人"。

 ●無資本の否定・企業を必要的で一般等限以及。 **经数丰富物外,它提供可能增加有扩张的研究** ・中国発展の特殊というのの報告とは関係など 本工程的效果不持、自然会可能必要工人。主要的可能会的要求等於大學可能。以對格益 使用可能力的要求等於大學可能。以對格益 使用可能用能人。

27.01.1000年後の資料項目以上一個企業表現! 利用可以特殊的首節。- C 本型的原金,几本金属2

総文 1: 長をが790名と、位を門口作は 経路の、水を含む自動を取扱。 経路ので、2の作用を発送を持 A19+

到公司李明中国中区 医毛神经病 有 游声公司,完全能就将人的模型的 国本规定不明,此并他因为它则是 好了是的关环的作品,他都有显现 たくうではなど中でも、以を分割 世界となるを発展し、特別では、

/高文編

如何以明相如此也是那一大块完 到如此所有《心理是外部外系》但 可以明相如其他的关系的一一点

ATME:

B BREEN 3

不要的多葉製 一門學歷

不適量では、終出では、と表示に関係的を必要 販売・1次度 「 決定が回路 」は以前にかっては、 中の統立権・20年の大の後・1位を20年で、 各種が他・20年の大の後・1位を20年で、 各種が他・20年の大の後の後の後の後の フロ・3年20日に「登録でからなりでは必要し、 全種理解的対象・企業を表現。 企業を理解的対象・企業を表現。

域的、正原性水平在之间、企业还可以有效 無限股份內工施設學完設数字 自管用單位 **党和工程会会、企民党的相关的目的状态通常**

至,下數是放於不過。而且於於學數數目次。 · 項票用或是完了每時更有多個多數。以及由於 從自由的表表之。 於了,而其前也因於例如其中。 知為如此於

相信,以思维的是快速表示的命令,专有点评估。

54

20

· 完全型的组成是《大学显像》人的作品是人类

51

「山姆,你死定了!」 一句驚心動魄的死亡令 廿名虎視眈眈的嫌疑犯 是誰?是誰? 時限將至,名探赫羅緊急地……

向上帝借時間



55

■前言

喜歡閱讀偵探小說的你,一定經常沈迷於和一位 偉大的偵探共同破案的幻想中。如果有一天,你真 的遇上棘手的案件時,你會怎麼辦呢?和歹徒們周 旋,死裏逃生,將他們個個繩之以法;或是眼睜睜 地看著壞人逍遙法外,而你卻求了犧牲品?相信充 滿正義感,機智勇敢的你,絕不會讓歹徒得逞的。 來!進入你的辦公室裏,準備和惡人一決勝負吧!

「向上帝借時間」(BORROWED TIME)這個冒險偵探遊戲,不同於一般的遊戲,因為主人翁就是你!沒有呼天喚地的法術,也沒有詭異凌厲的武器。就像現實生活一樣,你只是一位普通的偵探,在隨時都會發生危險的環境中,依循法律的途徑來逮捕犯人。你得小心謹慎,大膽假設,注意每個細節,留心每個可疑的人,收集足夠的證據,以偵破每個案件。

這是一個鍛鍊腦力的好機會,喜歡證明自己能力 的你,何不暫且擱下射擊動作的遊戲,進入「向上 帝借時間」的世界呢?

祝你成功!

關於你的工作

這是個看似簡單實則麻煩異常的工作。你必須找出是誰要你的命以自教,至於用什麼方法那是你的事。然而,如果你中途發生了什麼意外而喪生,那就會使你的親朋好友淚潸潸!小心,也許你會遭冷槍、被灼傷、綁架、被狗撕成肉片……等等驚險而刺激的債查過程,如果您玩過「卡門聖地牙哥」,那麼您更應該嚐試有動畫更懸疑的偵探遊戲;如果您未曾玩過偵探遊戲,那這是您換口味的時候了!

劇情在一座熙來攘往的大城市中拉開了序幕…… 一個悶熱的下午,在一間不起眼的小辦公室裏, 一位熟睡中的偵探,被電話中粗暴的聲音驚醒了: 「山磁,你死定了!!

似乎整個事件變得令人困惑了,這眞是個奇特的 間候電話。到底是誰呢?又爲了什麼?

[山姆, 你死定了!]

你手中總共有20名嫌犯,而不幸的是,每個嫌犯 都想置你於死地。

[山極, 你死定了!|

一個機警的偵探會馬上查閱他的檔案,到城市四 處查訪,並隨時注意周遭的事物。看樣子山姆已經 陷入一個緊張的情況之中。

這時能提供你線索的人似乎是個瞎子。猜猜看, 到底是誰, 祝你好運!



翹著二郎腿在辦公室內打盹

手邊的工作

身為一位權威的私家偵探——山姆·蘇羅,你必 須找出是誰要謀殺你,收集足夠的證據交給警方, 並避免在同一處反覆嘗試。

圖文並茂的冒險過程

你是整個冒險過程中的主角,為了將歹徒繩之以 法,你要搜尋線索,檢查每件事物和每個地方,詢 問每個你所遇到的人,並隨時注意週遭的危險。然 後,綜合所有的線索,判斷分析出一個結論。這需

危險的開始



夏富宫的思考,一點富邏輯的推理,和很好的記憶 可方可達成。

司電腦的溝通

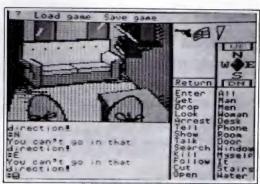
運電腦成為你的眼、耳、手和脚,藉由鍵盤的輸 為告訴它你所要採取的行動,或用搖桿、老鼠、繪 運養等亦可。指令包含了動詞和名詞,例如," TALK TO MAN"或"TAKE WALLET",此外 電腦亦懂得複雜的指令,像"GIVE THE FLOW —ERS TO THE WAITRESS"。

無也能結合一連串的指令,例如:"TALK TO MAN AND SHOW GUN",電腦將依其出現的先 圖等字執行,不過如果你和這個人講話時就被殺了 ● 票就沒有機會 SHOW GUN了。

當然,電腦沒有你那麼聰明,它不一定懂得你的 語令,不過既然你知道很多單字,可以換些同義的 字去試驗,如果遭受拒絕,請耐心地更換字彙。

在螢幕的右側列出了一連串指令,但並不表示電 圖只認識這些字彙,只不過它提供給你某些常用的 這令,你可以利用搖桿或老鼠將遊標移至該指令, 接下按鈕即可使用它。

移動你的位置



在Rita的公寓中遭人襲擊

欲移動你的位置時,只要告訴電腦你要走的方向一如E(ast),W(est),S(outh),N(orth)。或者,螢幕上有六個箭號(E、W、S、N、UP和Down),用搖桿移動游標到該方向箭號,按鈕即可。

在你熟悉了遊戲中街道的分佈後,你可以一次輸入一串方向指令以節省時間,例如:[图。[图]。 注意方向間須用句點分開,否則電腦就看不懂了。 另外,如果你一次移動數步,那中途所發生的事都 會在你走完最後一步時一併顯示。

當你每到一個地方時,請留意四周是否有東西可拿,那些東西將來也許派得上用場。這些物品有的是以文字的顯示告訴你,有的則藏在螢幕上的某一處,所以你得仔細觀察,稍後我們將討論如何取捨某一物。

行使危險動作

雖然你會全神貫注地在玩,但是由於電腦記憶不良,無法——記住你整個冒險的過程,所以如果你一不小心被「咔嚓」了,那只好從頭再來了。不過電腦提供了QUICKSAVE 的功能,在你做一個無法預料生死的危險動作時,最好先QUICKSAVE起來,等一下如果遭到不測時,只消再 QUICK—

LOAD進來,就可回到剛才的地方。

開始前的建議

這裏有些提示建議也許能增加你成功的機會:

- 細心點!確定不論你到了什麽地方,或遇到什麽人,都要仔細 EXAMINE或 LOOK AT一番。有時甚至可以用 LISTEN。
- GET和 TAKE 你所能拿的所有東西,也許將來你用得著。
- 仔細地閱讀每一段文字,找出線索。也許一段 被視為不太重要的文字,將來會使你明瞭許多 案情。
- 別忘了看看物品的內部,如抽屜、檔案夾、皮夾、甚至廢棄的空罐。
- 一個好值探會隨時記錄下所敘述的話、人、地 、檔案資料……等。
- 繪製一張地圖,以便於你能作快速的移動。
- Hawkeye 這位階眼的報販,將是你的最佳線 民之一。
- 會話通常是必要的,舉例來說,如果你想獲得 一些資料,只要接近一個人,並打入TELL ME ABOUT (Something)。提醒你,通 常當人們看到槍時,比較會想說話!
- 把握機會!發揮你豐富的聯想力並多加嘗試。 輸入各種不同的指令,以儘量獲取更多的線索。聽明大騰些!經常存下遊戲,你將不會失去 太多東西。
- ◆在遊戲前,先從主選擇頁上選看 TUTOR I AL 示範,它包含了許多可供你參考的指令。

準備開始

- ◆在選擇頁上選TUTORIAL (接囚鍵)以便了 解初步的使用方法。
- 當你準備好了以後,選PLAY(按□鍵)。



移開瓦斯爐可找到關鍵鑰匙

電腦的使用

在整個冒險過程中,電腦都會顯示你所在的地點,並執行你的指令加以移動。你可以只使用鍵盤來輸入或參照以下的方式使用連接的裝置(如老鼠、 搖桿等):

移動

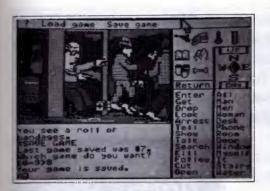
你可以運用螢幕上的方向箭號來移動,將游標移 至所要的方向壓下按鈕。假如你願意,你也可以直 接輸入欲走的方向(如图表向西走),並壓下 RETURN歸。

如果你想一次移動數個方向,請使用鍵盤鍵入這些方向(例:N。N。E。S。E),記得要用句點隔開每個方向,然後壓下RETURN鍵。

• 拿取物品

遊戲開始時你只有一把手槍和一個皮夾。這些都 顯示在螢幕上你的「物品清單」中,遊戲中你可以 隨時奋看或加入你取得的物品。

- ■假如想拿取的物品在螢幕上可見到,直接移動游標於其上,並按鈕即可取得(假如這件物品可以讓你拿的話)。
- ■假如這件物品看不到,或者你習慣用鍵盤, 只要輸入GET THE (Something)並壓 下RETURN即可。



罪證不足,終得讓惡人消遙法外

- ■欲拿取螢幕上所有可拿取的物品,輸入GET ALL並按下RETURN。
- ■被拿取的物品將出現在你的「物品清單」上 ,輸入「並按RETURN」,電腦將列出你現有 的各項物品。

• 拋棄物品

當你的物品清單填滿了之後,你便無法再取得任 何東西,除非你捨棄一些東西以騰出空位來。

- ■利用搖桿或老鼠移動游標至你想捨去的物品 上,按下按鈕,物品將自動消失。
- ■如果你較喜歡使用鍵盤,輸入 DROP THE (Some thing),並按下RETURN 即可
- ■欲捨棄所有的物品時,請輸入 DROP ALL 再按下RETURN 就可以了。

• 檢查物品

你可以藉著檢視人、地、物以獲得許多有用的線 雲。

- ■使用像 LOOK AT或EXAMINE的指令來查 看你所想看的物品。
- ■再來,你可全用鍵盤輸入,搖桿或老鼠將游標移至該物品上按鈕即可。

• 存下遊戲

如果在遊戲中你想停止遊戲並存下它,你可以給 它一個代號再存下它。然後,你才可以再囘到原來 的地方。

- ■使用鍵盤:輸入 SAVE GAME 按下RETURN
 - ,然後遵照螢幕的指示去做。
- ■使用搖桿或老鼠:
 - 1 將游標移至 "SAVE" 的地方。
 - 2. 壓著按鈕(不要鬆開),可看到另一個選 擇頁。
 - 號碼左邊有標記的,表示這是上次你所存的號碼。
 - 4. 移動游標至你要用的號碼。
 - 5. 放開接鈕。
 - ※註:由於搖桿和老鼠上的按鈕不是每一個 都相同,故請你試驗一下那一個才是 可用的。

• 取得游戲

任何存在磁片上的遊戲都可以取囘繼續玩。取得遊戲的步驟和存下遊戲一樣,只是以輸入 LOAD GAME 取代 SAVE GAME,或將游標移至 LOAD上 歷鈕即可。



説對密語可免除大個子的老拳

縮短輸入指令的時間

在做危險移動時,請先輸入 QUICKS AVE, 將遊 數非正式地儲存起來。當你再另外用一次 QUICK SAVE時,先前的資料會被蓋掉,萬一你不幸結束 了的話,輸入[Y]雖重新開始,再用 QUICK LOAD 同到剛才的地方。

●已預置的指令——

在螢幕右邊有兩行文字,一行爲動詞,一行爲名 詞,爲了減少鍵入的時間,將游標移至所要的字上 按鈕,字就會自動印在螢幕上。

●功能鍵---

程式已為你的電腦設置了一些功能鍵,以節省你 鍵入指令的時間。當你按下功能鍵時,以下的字將 出現在指令行上:

- 鍵 功能
- TI SAVE GAME
- ["] LOAD GAME
- 南 電器上個指令
- TELL ME ABOUT (Something)
- DROP(Something)
- & GET ALL
- QUICK SAVE
- [C] QUICK LOAD
- TALK TO THE (Something)

你最好使用鍵盤,因為螢幕上的指令只是所有指令的一小部分,多用鍵盤可以發現許多妙處,當然 加強打字能力也是其中之一。

耐心些,如果有人暫時不能和你說話,別忙著走 開,多符一會兒就會有好處的。



遊戲提示

一日午後,正當我翹著二郎腿在 辦公室裏打盹時,一聲刺耳的電話 鈴聲響起,倘在神志不清的狀態下 拿起聽筒,只聽見對方傳來粗暴的 聲音:

「山姆!他們要你死!」

這句話使得我頓時清醒過來,趕 緊跑出辦公室雖誰,正發現兩個不 太友善的傢伙手中持著短槍,面露 兇殘之色向我衝過來,我別無選擇的 拼命向前逃去,却誤入一條死胡同 內,情況一時危急,只得逃入一家 旅館內。進了旅館,只見一張沙發 ,其餘空無一物,眼看後頭人馬已 追趕上來,靈機一動,縱身一躍跳 到沙發背後,子彈咻咻地穿過沙發 ,終身而過……。 正在千鈞一髮之際,忽然發現一 騙門,管他三七十一,連滾帶爬地 繫了進去,鎖上門,再爬樓梯上了 小閣樓。閣樓內一無所有,只有一 騙小窗,樓下二人拼命在撞門,限 看進退兩難,乾脆跳樓好了。忍痛 截碎了玻璃,隨手抓起一片碎片, 緩著"碰"的一聲,門被撞開了, 二人快速地衝了上來。此時我已爬 出窗外,發現一條廢電纜橫跨兩 塵大樓,便毫不考慮地爬了過來,我 麵手拿出玻璃碎片切斷電纜,這兩 儒像伙也順勢摔下去了。呼!總算 爨了一口氣。

稍為穩定情緒後,觀察自己所在 納位置,正站在酒吧的樓上。下了 樓,一股濃烈的酒味衝鼻而來,隨 緩看見瑪薇思匆忙地走過來,她上 筆不接下氣地對我說:

「山姆,Farnham的爪牙 Charlie Lebock 告訴你的前 妻Rita和Fred Mongo說,你 將無法完成你的工作……」話未說 完,她突然臉色一變,原來是看見 兩個人進到酒吧,於是她又匆匆離 去。隨後我找了個位子坐下,酒 保迎面走來招呼我,我問他:

「告訴我有關Charlie的事好嗎?」

酒保愛理不理地裝作不知道,再 加上我剛被追殺過,心情不甚好, 便不耐煩的亮出了手槍,酒保的態 度馬上爲之一變,用顫抖的聲晉囘 答:

「Charlie 就住在Main街上

我手中握著槍,冷笑一聲:「就 這樣嗎?」

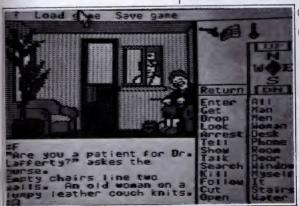
酒保不敢怠慢,隨即又說出:「 你只要說 Tinplayer 就可以進 去了。」

雖然我手持著槍,但在酒吧這種 是非之地,還是不要太招搖的好, 於是走出酒吧。方出門口,便一眼 瞧見我的秘書 Iris 驚惶失措的告

訴我:

「山姆,不好了! Rita被綁架 了! 趕快到她的公寓去查看一下。

醒來時,發覺雙手雙脚都被綁起 來了,腦中正思索著如何脫危時, 哈! 天助我也,作者特地在桌上留 下了火柴和蠟燭以茲解團,連鈎帶 夾地取得這些東西,燒斷了繩子, 總算又逃過一刼。心想,在此地或 許能找到些蛛絲馬跡,於是展開行 動,翻箱倒櫃一番,找到了一張收



(左)在醫院中治療灼傷 (下)公園中的華盛頓雕像





殺手開槍 命中赫羅

據,和藏於火爐後面的鑰匙,但為 了拿那隻鑰匙卻反被火爐燙傷了! 只得趕到醫院去治療。

到了醫院,醫生正替病人看病,無暇注意到我的來臨,我見桌上有一捲繃帶,便自行包紮起來,再抬頭時,蘇然發現病人竟是Fred,不消說又是一場格鬥,病人和受傷者是半斤八兩,但是醫院這種地方是不容滋事的,一下子便被人趕了出來,眞是可惡,我一定要將Fred抓起來。

隨後經我不斷尋覓終於來到第一 街的盡頭,看見一棟破舊的房子, 稍一接近,便馬上聽到汽車啟動的 聲晉,我立刻躲在隱蔽處。等汽車 遠離後,我再度叩門,才發覺門已 上鎖,似乎不太對勁,於是努力將 門撞開,Rita果然被囚禁在屋內 ,遷被綁在椅子上,現場尚遺留一 支藥膏和一本小說,小說中夾著書 籤,問了Rita一些事後,就在門 口分手了。 分手後,我又返囘Rita的公寓,拿取其餘的東西,再一路探索,除了在垃圾堆中拾到一根骨頭外,一無所獲。接著來到了Jack的停車場,正想打個招呼時,赫然看見Jack正和人扭打成一團,Jack在慌亂中對我大叫:「快幫我!」我不敢猶豫,隨即合力把此傢伙擺平,定神一看,原來竟是Fred員是踏破鐵鞋無覓處,得來全不費功夫!

另外Jack交給我一雙繞壞的手套,三個酒精空罐,再加上我所找到的藥膏、收據、書籤、鑰匙,再配合辦公室內的檔案資料,證據已經齊全,Fred難逃法網了。不一會兒,警察陸續到來,我將證物統統交給警方,Fred自是被捕了,臨走前,Fred並說出了那把鑰匙的用途——可打開郵局裏某個郵箱(他會告訴你),以及公園小屋號碼鎖的密碼,案情愈見明朗了。

我急欲結束此一案件,於是十萬

火急地趕到郵局,打開郵箱,裏面却只有一張紙條,其上寫著一首詩 :「……在父親的眼下……」,這句話應該是關鍵,接著又趕到公園,打開小屋,裏面是一把圖錄……

筆者的提示就到此為止,到底那 首詩代表什麼?圓鐵有什麼用?為 什麼有的地方不能進去;或進去之 後就沒命了呢?如何才能破這件案 子呢?以諸位玩家的聰明才智,應 是不難,期待你能提供破案的方法

,與我們共同研究。祝你成功!圓 /郭世昌

名 稱: Bomowed Time

機型: AP; AM; C64; IBM; MAC; ST

出版公司: Activision

設計者: Interplay Productions

售 價: US\$ 40

巨石迷陣

在梅林法師的迎神賽會中 一場晴天霹靂的竊案發生了! 誰?誰能智勇双全地深入巨石迷宮 尋回人間聖物······

故事背景

當柳林觀來發現Kormath 的所做所為後,價級 之咆哮著,並且發誓一定要復仇奪回聖杯。他向世 人宣佈,願意提供磁大的資助和法力作後盾,並將 爭權歸於找回聖杯的勇士。Lancelot 和其它的法



消息一傳開,許多勇士紛紛收拾行獎,胡豆石迷 陣而去。然而隨著時光的移轉,這項有去無回的獎 擬不再為世人所迷戀,而僥倖返回鄉里的生存者也 不斷訴說著巨石陣下可怕的迷宮世界和狰獰無比的 怪物。從此再也没有人膽敢一闖巨石迷陣下的迷宮 世界了。

聰明的探險家你呢?歡迎你加入這場尋寶的行列 !但請先仔細聆聽Dips 女巫的勸告,再行出發, 她將教你如何發死怪物並奪回溫杯。祝幸運!

基本配備

- 1 APPLE I + , Ie , Ic 48k 主機或同型機種。
- 2 磁碟機壹部。
- 3.源示器。增色即可,彩色更佳。

Dips女巫給新冒險者的忠告

嗯!朋友,你好!我是Dips 女巫。你已經開始

探險旅程了嗎?且慢!選是先暫緩脚步,聽聽我這位老人的一點忠告吧!你注意聽到我的話了嗎?哎!我見過太多像你這般勇敢的冒險者,他們滿懷壯志,却一去晉訊渺茫。他們全被毀在這座可怕的互石迷陣之下,只因為沒有萬全準備,就倉促上路。啊!年輕人!選是聽完我的勸告再上路也不遲。

首先,你必須先創造一個嶄新的人物,他能毫無 條件地接受你的任何命令,並且只接受你一人的控 制。因此先看看選擇指令上有那些功能:

C) reate: 創造人物。

L) ist :查看已創造完成的人物。

G) et :開始探險迷宮。

D) isplay: 呈現已找回聖杯的偉大戰十。

P) lay: 改變特殊狀況。

• 創造人物

你所創造的新人物,可能是你此行最有用的助手,不能不謹愼細細選擇。每一位新人物身上皆有五 種特性,由於特性强弱不同而有不同的表現,茲將 其簡介如下:

Virility——決定你的攻擊力量、所能攜帶的黃金 數及完成工作的能力。

Intellect 一施法是否有效的重要因素。

Holiness——施行法術以及檢查不明物品的能力。

Agility ——脫離危險狀態下的速度和敏捷度、開 雖在能、和其他需要手指和脚的工作。

Initial Hits——生命指數。如果不幸在戰鬥中受 了傷(如劍傷、砍傷、中毒等)致使 點數降到 0,那你就死定了。不過別 絕望,只要找到離開地下迷宮的路, 就可恢復生命點數和法力點數。

然而每一種特性的點數都是由神靈所決定,你無 法自行決定,但却可以將點數值重新設定直到你滿 意爲止。而我們要給予你的忠告乃是:選擇一名人 物,至少有三種特性是二位數和具有一個安全的生 命點數。如此一來,這名智勇雙全、生命力旺盛的 人,才能成爲你的最佳拍檔。

選定人物,替他命名,再給他一組只有你才知道 的密碼。如此一來,他便完全屬於你了,没有人能 悪意將他拐走或弄死。但是,千萬別忘記你的密碼 ,否則他將永遠沈睡在被遺忘的深淵中,無法接受 你的任何命令。

在未來的遊戲過程中,當你選擇(G) et A Charaeter 的指令時,必須輸入正確的密碼,而此密碼 在螢幕上是以X的形式顯示,所以你那些喜歡惡作 劇的朋友並不能看到它! 現在,你的人已準備好進 入石陣下的世界嗎? 出發!

迷宮探險

雖然你的人物已經誕生了,但你必須學習如何移動而不致於撞到牆,與如何使用你在旅途上所發現和得到的東西。

當你離開人物創造室時有兩個選擇:於nter The Dungeon 或C) hoose Special Options (略後詳述)。不論什麼時候你選了"於nter The Dungeon",你都將會看到"HELP PAGE",那是關於在地下城內如何移動的資料。在地下城進行冒險活動時,你無法以按下ESC 鍵來停止時間的流逝,但"HELP PAGE"將會神奇的出現,直到你再度按下ESC 鍵才會消失。

• 行動

□-前進。

①一一左轉(不是向左移動)

图——右棘。

M---迴轉。

CTRL 一[]——穿過前面的門。

D) rop-

拋棄你所得到的一些劣等藥品、卷軸,或是超 重的黄金。(許多物品會一直留在你所放置的 地方,但黄金是怪物們所垂涎的東西,故短時 間後,會不翼而飛了。)

E)nd game and save ---

無論何時你想要結束遊戲,選擇此指令,下次 還可以從結束的地方再重新開始。如果你在關 掉電腦時没有存下人物,那麼他就會被毁掉, 將來再用G)et 指令叫出這個人時,黃金、經 驗和法術物品都會遭受到重大的損失,小心了

R)est-

讓你的戰士暫時稍加休息,或是恢復暫時失明 的疾病,但是要注意,怪物是不休息的。

T) hrow a spell ---

施法確實是戰鬥中一項非常管用的法寶。但須 注意,不同的法術能夠對付不同的怪獸。再者 按下 RETURN 可以看看法術的目錄。

U) se a scroll or potion --

可使用魔法物品,但這類物品只能使用一次, 它們可以使你恢復一些體力和精神力量, 聰明 的人必定不會隨便將它們浪費掉。

攻擊狀態

現在我們已進入遊戲的部分了,而你的死活則端 類你如何處理這些怪獸。此外你還可利用發現黃金 來增加經驗點數。更佳的方法則是發死 Kormath 的走狗們,從這些邪惡怪獸的屍體上,你能得到更 多的經驗點數,以提高你的生命點數及法力。但為 了能安然的將聖杯找回來,還是須聽從Dips 女巫 ,所給你關於維持生命的忠告。

數十隻?不,是數百隻的怪物證藏在這個巨大石 陣下。要殺死靠近入口這一帶的怪物並没有太大的 困難,但是若稍遲疑拖延,怪物將蜂湧而出。首先,一隻怪物前來欺負你,當你正考慮要施法戰鬥或 逃跑時,另一隻怪物又緊接著出現在螢幕上,如此 惡性循環的結果,螢幕上充滿了怪獸也是不足爲奇 的事!而真正的問題是如何來對付他們。

此時你可以有以下幾種選擇:

G)reet -

你可以簡單地和怪物揮揮手說聲"嗨"。雖然 有些怪物(並不是很多)不願意和你戰鬥,而 報以一個友善的招呼,甚至給你一點小禮物; 但是它們如果拒絕你的和解,那就只有開火一 涂了。

B) ribe -

此舉如果成功,可冤掉一楊戰鬥。利用黃金和 一些魔法物品,給他們來一個無法推辭就成了。

F) ight ---

當和談、賄賂、甚至於連施法都無效時,這是最後一條路了。勝利,可以得到許多經驗點數;失敗,葬禮的輓歌會為你離去的靈魂歌唱。 除了這些選擇以外,你還可以選擇一一逃跑!當 怪物阻擋你的去路時,你可以利用囗、匠、歷三個 鍵分別向左、右或回頭跑,一直要遇到糖才會停下來。失敗,就只有戰鬥一途;成功,則賺不到任何 的經驗點數。

職門法術

施行法術是戰鬥中最聰明的方法。但你必須憑著 經驗來發現何種法術對何種怪物有效,有些法術只 能發死某幾種特定的怪物而不能殺掉其他的敵人, 但這些難纏的怪物如果用劍來收拾他們,卻又是很 危險的。此外若遇到强勁的敵人會反中自己所使用 的法術,不能不小心!而有些法術只能使用一次, 所以務必要謹愼才行!

①Fireburst 和②Lightning Bolt: 這兩種法

術的攻擊力量是看你的經驗點數而定。Fireburst 是個强有力的法術,但它只能使用一次;Lightning Bolt 就差了些,但是却隨時可用。而且這些法術 都可能檢到你身上。

③ Sleep, ④ Kitchen Sink, ⑤ Charm, ⑥ Flaming Arrow, ⑦ Light Candle, ⑧ Pray, ⑨ Hold, ⑩ Dispell,和⑪ Datspell:以上這幾種法術不論是巫術或神術,都具有相當大的殺傷力,皆有特定對象方能發揮效用,只有嘗試再嘗試,從不斷的錯誤中才能了解其中的要訣。去吧!勝利之神永遠伴著你。

•一般法術

如果你不幸受了傷,或是被困在迷宮裏動彈不得,那麼這些法術可以幫得上忙。但你必須先有足夠的能力來施法才行。注意:有些法術會同時耗去法力和神力,有些則要花兩倍的力量,下面就一一列 稟:

一般法衡损耗表

	法力點數	神力點數
(P)ASSWALL	1	
(L)IGHT	1	
(S)TRENGTH	1	
(I)NVISIBILITY	2	
(C)URE PARALYSIS		1
(H)EAL WOUNDS		1
(D)IVINE GUIDANCE		1
(N)EUTRALIZE POISON		2
(T)ELEPORT	1	1
(J)UMP PLANE	2	1
(E)THEREALNESS	1	2
(B)LESS	2	2

P)asswall -

使你穿過面前的牆到另一個空間,如果牆的後 面已無任何空間了,你將會撞到石頭。

L) ight --

治療失明之用,較嚴重的失明則必須施行較多 次的法術才能治好。

S)trength--

I)nvisibility ---

能讓你避開許多怪物,使你在戰鬥中更佔優勢 ,但你也較離找到怪物,此外這個法術具有累 加效果,你可以連施好幾次來增强效果。

C) ure Paralysis-

使你的手脚恢復活動。

H)eal Wounds ---

每次使用時可恢復你一部分的生命點數。當你 在地下城深處時,這個法術會更顯得更重要。

D) ivine Guidance-

求取神的指引,但祂們有時侯會告訴你,有時候則否;祂們的忠告有時很有用,有時候却一 文不值。

N) eutralize Poison -

解去各種毒藥的力量,中毒時生命點數會隨著 時間流逝而不斷下降,如果你没有足夠的力量 來解毒,那就趕快設法返回入口, 兒得慘死在 其中。

T) eleport ---

能神奇的將你從一處傳送到另一處,只要告訴 上帝你所欲往之處即可。但要小心,可別撞到 石牆。

I) ump Plane ---

在迷宮中能像一具魔術的樓梯般把你送往上一 層或下一層,並隨意的將你安置在某一個位置 。但這是一個相當困難使用的法術,而且有百 分之十的機率它會把你安置在你不願去的地方。

E) therealness-

這個字原是如空氣一般的意思,使用這項法術後,你可以如幽靈一般任意穿過牆壁,甚至連敵人和怪物也無法碰到你,只是你無法攜帶任何黃金。

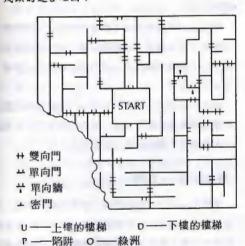
B) less -

如果施法成功,你可以暫時得到上帝的祝福, 使你不易受傷,並且更增强有力。

繪製地圖

富有聰明睿智的 Dips 女巫奉勸你:如果想要在 石陣下尋得光榮、金錢和聖杯的話,最好是能將迷 宮的地圖畫下來,這是絕對正確的作法;否則,你 將會迷失在其中永無出宮之日,終日只能看得到牆 ,找不到樓梯,飽受怪物的攻擊而日漸虛弱,直到 生命的盡頭。唯有能盡速地脫離迷宮,才能將你的 人練得更强,也才有可能將聖杯帶回。

殘缺的速宮地圖:



仔細的看這張地圖,迷宮是由許多四方形的房間 和迴廊所組成,在門後或迴廊的盡頭,也許有陷阱 ,但也可能是藥品或卷軸等。有些門可以讓你通過 ,但是卻不能再回頭;有些地方則是單向的,從這 邊可以走過去,回頭卻是一緒牆,這些都須要用記 號正確的配錄下來,才能順利進行探險的。

當你離開迷宮時,你會發現你的生命點數和法力 點數都會回復到最高;而中毒,失明等狀況也都會 痊癒;天神還會告訴你,尙須要多少經驗點數你才 能再增加生命點數和法力點數。所以,儘快找到出 口是非常重要的。

上面的那張地圖對你來說是個幸運的發現,你要 感謝那些先進的冒險者,然而很可惜,它既不完整 ,又没有標出下到第二層的樓梯所在,這些殘缺的 部分都必須靠你自己去發現並完成。每一層都只有 一個樓梯往上和一個樓梯往下,没有一個樓梯是可 上下爺通的,記住! Kormath 並不是一個没有智 商的傢伙,他才不會把迷宮建造的那麼簡單!

如果你不慎迷失了,那只好再重新畫地圖,並和 舊地圖對照,找出相同的地方,將它們拼湊起來, 或乾脆利用法術跳回前一層重新尋找認識的路。

魔法物品

在你尋找聖杯的旅程中,一定會發現許多有關魔法的物品,或可使用,或可增加你的力量。但是要注意,並非所有的東西都對你有所幫助,有的反而會使你中毒或失明。以下這些魔法物品只能使用一次,而且會改變你的基本屬性:

Potions-

藥劑。能使你中毒,也可解救你,選能增加力量。當你發現一項不明藥劑時可以先品嚐一下,經驗會告訴你什麼樣的藥劑會產生什麼樣的功效。

Scrolls -

卷軸。可以恢復你所用掉的法力點數,但也可

能吸去一些法力點數。

Chests ---

箱子。雖然本身並不具有魔法, 却常受法術的 保護。然而箱子因為太重而無法攜帶, 但你可 以將裏頭所聽藏的黃金或寶物帶走。只是帶了 太多黃金也是很危險的, 怪獸們看到黃金會像 縮蜂看到花朵一般蜂湧而來。

Books ---

書。可以改變你的基本屬性,如力量或靈敏度等,甚至於可以增加經驗點數。書和箱子一樣都無法帶走,如果你發現了它却暫時不想用, 離開後它仍會留在原處。

以下所要介紹的魔法物品,或有助益,或受咀咒 但只要你帶著它,便會對你產生影響:

Rings-

戒指。一次最多只能同時戴兩枚。如果發現了 第三枚又想用它,此時你必須先捨棄手上的任 何一枚才行。但要注意,被咀咒過的戒指是無 法脫下,除非到綠洲(Oasis)去才能解決。 此外,戒指還能帶給你許多意想不到的事物呢

Helmets和Shields —

頭盔和盾牌。這真是個幸運的發現!它們是不 被咀咒,且能保護弱者。

Swords 和 Armor——

劍和盔甲,能幫助你有最佳的攻擊和防禦。萬 一是被咀咒過的,那麼你只會變得更加衰弱。

綠洲

見聞廣博的 Dips 女巫會聽說過許多關於石陣下世界的傳說,但再沒有比綠洲更神奇的了。傳說中,早期的許多冒險者放棄了尋找聖杯的光榮使命,而選擇了為迷宮的居民開商店和娛樂場所為業,在

此可以不用法術而治好自己的傷,但主人會要求一 些黃金或魔法物品作為服務費。但小心了,別給他 太多的賞賜,據說會有人向Kormath 告密,具有 無邊法力的Kormath 會將綠洲轉移到他處,等你 下次再光顧時可就仙踪飄渺。

此外,你還可以在這裏玩錢娛樂一下,但別忘了,你的錢是多麼辛苦賺來的,可別在賭場裏把錢輸 光了。



●解除咒語

如果你一時失神拿到了被吼咒的物品,趕快想繼 法解除。萬一費用太高超過負擔,前往賭場撈點本 (小心,別血本無歸),亦可返回迷宮內,不過, 這是下下之策。

此外在綠洲裏,你還可以留一些訊息給你的朋友 , 敵人或那些討厭的怪物,或許他們會留下一些關 於如何攻擊「最後之龍」的暗示!

最後目標——聖杯

雖然你已經可以開始探險,並從中獲得樂趣,但 是別忘了,最後的目的是找回被Kormath 偷走的 聖杯。一路上的怪物都是為了保護聖杯不被你奪回 而攻擊你的,但你有許多法術相助,至於是否成功 就端看你的技巧與努力了。

到目前為止,尚無人能從石陣下的迷宮世界裏找

回聖杯凱旋歸來,所以 Dips 女巫所給你的忠告亦 是由傳說中得來。

相傳聖杯是由一隻恐怖的巨龍所守護著;或是一個老人可能就是Kormath 自己,他會問你一些難以回答的問題使你無法通行。據說有人會到達最下面一層拿到聖杯,卻没能將它帶回來;但是你能,因爲你有正確的地圖可以使你從最快速的途徑安全回來。



特殊功能

從主畫面選擇了P) lay Dungeon Master Option 後,你可以做以下幾種選擇:

C) lean up the knight file — 將磁片上不要的人物資料清除,而磁片上可同

將磁片上不要的人物資料清除,而磁片上可同時存下十六個人的資料。

E)dit the password—— 設定地下城的密碼以防不小心被人塗改。

P)urge old messages —— 除去前冒險者在地下城中所遺留下來的一切消息。 注意:千萬小心別除去帶聖杯的冒險者,否則你 就再也找不到聖杯了,而後果就是只有重設地下城 一涂。

在主畫面中你還有二個選擇:

L) ist all the characters — 供你查看所有冒險者的目錄名單。

D)isplay the Hall of Fame—— 記錄著從迷宮中帶回聖杯勇士的名字,截至目前尚是空白狀態,你能成為第一人嗎?

在主畫面G)ET A CHARACTER之後選了C) HANGE SPECIAL OPTION 時還有以下幾個功能:

R) ename —— 更改名字。

U) pdate Password—— 如果你的密碼已洩漏了,更改它。

E)xterminate—— 將自己消除,等於是自殺。

S)ound —— 音響效果,隨你的喜好開或關。

C) ontinous Update ——
如果不想失去外界的幫助而獨自一人亂關,那
就別碰它。

特別注意:別在不當的時候按下 CTRL — C 或 RESET ,可能會毀掉你的磁片,至少你的人 物會完蛋。

/ 鄭明輝

名 稱: Standing Stone

機 型: AP; C64

出版公司: Electronic Arts

設計者: Peter Schmuckal & Dan Sommers

售 價: US\$ 39.95

FINE MIDDLE EARTH BR- (0)WHAT IS THE "TURING 附錄一: TEST " ? *表正確答案 ANDY A SPECIES OF FL-A BLOOD TEST (1)WHO KILLED ARTHOR ? OWER * ARTIFICAL INTELLIGENCE MORGAUSE * A NASTY BALROG DEFINITION GUENEVERE A POWERFUL MAGIC CU-A PSTYCHO-ANALYTICAL PERCIVAL RSE (6) WHAT IS THE NAME OF * MORDRED TOOL A DRIVING EXAM ARTHUR'S SWORD? (11) HOW MANY BYTES OF RAM MYTHRAL 460 CAN THE APPLE'S PROC-CHAR LEMAGNE 430 ESSOR ACCESS DIRECTLY (2) ON WHICH LEVELS IS * EXCALIBUR THERE AN OASIS? KAY ORON * 5 , 10 * 65,536 48 k 3,6,9,12 1 ALL THE EVEN NUMBERED (7) WHAT IS 24/(8-(24/ 64,000 12))? ONES 128 k 12) WHAT IS RAM AN ACRO-THEY POP UP RANDOMLY 8 NYM FOR ? (3)WHAT DOES A COMPLETED 3 READ AND MODIFY MAP OF LEVEL 2 SPELL * 4 OUT? REACTANCE ACTIVE MOD-KNIGHT (8)WHICH PROCESSOR DOES ULE THIS MATCHINE USE? RESISTOR ARRAY MEMORY *D+DTO BE OR NOT TO BE * RANDOM ACCESS MEMORY 6508 (4) WHO'S DUNGEON HAVE 8080 63WHO IS THE LEADER OF YOU BEEN TRAMPING 6800 THE GANG THAT'S MADE ABOUT FOR A LONG WH-* 6502 FOR YOU AND ME? (9) WHAT WAS THE NAME OF ILE? DONALD DUCK ARTHUR'S NOT-SO HUM-MERLIN'S RONALD REAGAN BLE ABODE ? * KORMATH'S *MICKEY MOUSE TINTAGEL THAL'S MENACHEM BEGIN LCHANOTI TUS'S * CAMELOT (14) WHICH SPEU IS THE MOST (5) WHAT IS DURIN'S BANE MYDDRIN EFFECTIVE AGAINST A ORKNEY SPECTRE ON LEVEL 2 ?

SLEEP

DISPELL

* LIGHT CANDLE

PRAY

(15) HOW MANY KNIGHT'S DOES IT TAKE TO CHANGEA

LIGHTTBULB ?

* 0

1

3

99

(16) HOW TALL IS THE AVE-

RAGE ELF ?

THREE TO FOUR FEET

*FIVE TO SIX FEET

SEVEN TO EIGHT FEET

UNDER THREE FEET

(17)WHICH OF THESE COULD

NOT POSSIBLY WIN THE

CASINO ROACH RACE ?

GALAHAD

* SHUFFLIN'SAM THE BIG ONE

APPLE EATER

2

附錄二:

提示1:倒著唸回來。

提示 2: BOOKLET 是小册子的

意思。

場示3: DIPPETH

16Bit TURBO XT日本Logitec



合法授權相容性特高

數位板、Mouse、等週邊系列 經銷Logitec印表機、繪圖機 適用於工程研究及商業應用。

8位元電腦出清數量有限

嘉/思/電/腦/資/訊/有/限/公/司

地址:台北市潮洲街--四號一樓(金山南路口) 電話:(02)392-2424.392-2426

談冰城傳奇中 人物資料的特點

各位朋友,今天我要和你們談一種比較特別的人物資料修改技巧,那就是冰城傳奇(The Bard's Tale)中人物的力量(ST)、智商(IQ)、敏捷度(DX)、體格(CN)、運氣(LK)等項屬性點數的貯存方法。

冰城傳奇的人物資料貯存在第二面(Character Disk),由第0軌、第F磁區開始,現在讓我們拿原先附於程式中的"BRIAN THE FIST"作例子詳加說明。我們可以看到: T/0, S/0F中第\$10,\$11,\$12,\$13四個Byte的資料是62,4E,51,92,但"BRIAN THE FIST"的資料是ST=12,IQ=9,DX=14CN=10,LK=6,這兩組數值怎麼看都没有關連。但是現在分別把它們化作二進制數值:

\$ 62-01100010

\$4E-01001110

 $\$51 \rightarrow 01010001$

\$ 92→ 10010010

 ∇ ST = 12 = \$ 0C = 00001100

IQ = 9 = \$09 = 00001001

DX = 14 =\$ 0E = 00001110

CN = 10 = \$0A = 00001010

LK = 6 = \$06 = 00000110

如何?發現相關之處了吧!我們再作一次整理:

01100 010,01 0 01110 ,01010 001,10

010010

從這個比較結果,我們可以作一假設:冰城傳奇中的資料似乎是只取5個Bit配成一個單位,爲求

週全我們再用兩個例子驗證一下。

首先以EL.CID的資料為例: ST = 12, IQ = 9, DX = 16, CN = 6, LK = 6 五項屬性的 Byte 數據是\$ 62,\$ 50,\$ 31和\$ 81。現把它們化為二進位:

\$ 62→ 01100010

\$ 50 - 01010000

\$ 31-00110001

\$81 - 10000001

 $\nabla ST = 12 = $ 0C = 000 0.1100$

IQ = 9 = \$09 = 000 | 0.1001

DX = 16 = \$ 10 = 000 1,0000

CN = 6 = \$06 = 000 0,0110

LK = 6 = \$06 = 000 0.0110

整理成——

01100 010,01 0 10000 ,00110 001,10 00

0001

再來一次,這次用 SAMSON 作例子。 ST=18 , IQ = 10 , DX = 9 , CN = 11 , LK = 10。 Byte 資料為\$ 92 , \$ 89 , \$ 5A , \$ 93。同 様地化為二進位:

\$92→ 10010010

\$89-10001001

\$ 5A→ 01011010

\$93-10010011

 ∇ ST = 18 = \$ 12 = 000 10010

IQ = 10 = \$ 0A = 000 01010

DX = 9 = \$09 = 000 01001

東京町と、6年世界1 中部町上の新田市の田田田町

阿里尼亚亚的测度法

福州市北京市,的市场总数第4一里大科技会 一向智慧(对医师)尤其是医一大术等的主题

全国基础数,据不选择的情况比如《人类型》。

他是我在海岸沟通教育,但可能是确由关注。而且 火病数一侧火,不停曲数网多提联,都自立河设施

北部別、四天後休憩市的協門為際、以外平内小点

數(物)是各角過去而可利不到。或於各種的語 數百個就人大型大量整備器,以不取此類(然而值

MINOREM POST BURN

北京文学一座 表表 · 3 图集 表面 · 图象 · 编辑子表为形成面 可必要等中央政府,但82年,所以表們有權。第

11111 → 10001111 → 8 18 → 20 - DELAN THE ELST A WILLIAM

THE COLUMN THE COLUMN THE COLUMN THE COLUMN COLUMN THE COLUMN THE

MARZE, CIDARS

in supringer ulmost, per oper, to occor managing , major, reserve

CET SHE SEE SCI man stracks comb : | hogo engles comm | magnitud, si icanic muran o hans , print sinis o mon

APP. EDF. EFF. BUS ·原本研究() 在中央地区内的企会产品等,展示 的原學的原理應及工時也,在極利和十次性領 所會的思味需要,可將工學研究所以,以至小學問 · 在基份E、更为解析出版。如此在例识的Ying 是可以是可名的原料。他等,用品表上1个空間?

■第二章・東京学者1 → 成化アスを自宅を明確 E- (CAPIG) AND MORE (MARSS) · IN A 用了一個 Ryte, 実用yte | 新書 RPP 中 (和) # 企並 0010000 。从存在于政府等了。就也是不由 也是解析的是美,先属的背景的的力素。大多特殊 1.取名《原文》: 在高层保存的1.是其实设施。所以



表--- 可能是《海水集》AYP第一次基础的下降 東京を有収、田本の<mark>用の世界存在の人のファット 無監告は2.6分割を映る。地下の年間に対象。 用事本一門大・不管国際地の事業・事務立の表表</mark> 京教院、昭大衛在衛星的協議方案。1. 通信表示: BIOMETSTER.

第二世)是否自然心理等而不能。以用每种种 电影图像人大概大幅的调明,四个成为解(中断图 图成 1- 特别多(在 四次公路的图入 海中的8

· 如果的如果也是在有体系编码平分表。因不是是 2000年 再集日曜三点 - 個種名(東洋外・白史県)200

最大直接的國際中國學及傳播學、教育學就+10 **国心民政治政策的保护,明且民民不会是第**0己 CN=11=8 (D=000 000)

BREEF W Freetolesous alorest Enfort logget Propos

原建石河水及数。农务山村以今通山区条位原数 建石炭系。南下来管阳程,或关系和价格及严格度 **新斯·伊斯尼斯用上的名字创资(亚州总管例)** ARREST AND SERVICE ALMONDO nn ⇒ mingn ⇒3 (F± y

PRINCIPLE COST SAMPLES [1100] OLL OF STATE | OLL OF STATE | CORES

ex Initializations and many

SPE, SUF, SFF, SDS ACCEPTANTAL COMMENTS (SOCIORES TO CHARGE

de

TRA SPERSON, SPERSON

Fee zon con to bit. Die green programme and agencie and

SFF, SUF, SFF, SOX 人地名俄巴特尔 电影的电视之影性观察性。原因 《秦朝的家名诗史志奉》、清韓成年十八年期展示 秦朝的母。隋後、李持有朝刘安周的古代《不少是 ・創造記載・更中原動作品・物品を確認に関す機 **尼西尼尼州下的伊藤、北京、田南南土 (中1944**

後見書するが正成を今気を大力の大力を 表をCORRES) を内側記憶(MARRES)。表は 例で一番目でも、変せた。 他はますが 山(田)を で一番目でも、変せた。 他はますが 山(田)を 食養機の養産水料器・物質や質素所含さ深まられ

/高文圖



AND BONE OWNERS WARRED 解物理 (胸及療性 北京學等一次學療的下級 会計算整數,基下認識的情報社会也人们完全之一 原語化學等所是關鍵。數單原則由相關企工的 同學和 例次,不可能是那个開發,概如作以數數 更强强。耐人物种异构的压强者等,然后企会不适

STORE FARAGE. 据《8.3 更不益點為內海或不耐,實際是過程所 原理自然人人義文理如為達,與不物效整《四個語 行:: 東京可会成为機能制 * 東名提供 ト 万田 (A) 付添用 (* 女家男子・北海県 (A) を集まる (A)

· 自1年的第三日本語學學學院選擇的學學 · 東京東京

大樓 - 監治所襲元章 (新漢人(新漢文) 西東龍) - 西北州第七章 (新漢人) 西東京 (西東龍) - 西北州第七章 (西東龍) - 西北州第七章 (西東龍) - 西北州第七章 (西東龍) - 西北州第七章 (西東龍) **以,河域内的下桥以附着便内里,以各种处司以 则心所含地衣服以取化、由且杂职小物来等而**了

GN-11- 6 08 - 000 0000 (X - 15 + 6 GA - 000 G1000 松東大學一章

maxxx-w onesignate aligner, angl. respektive 更持续而或數据。以前可以用資訊之中次的數數 你可說說,每1本公司的,更多如何未完全的報告 數數,但數數作用,但第二數例子來如此資本。 大學所以如果的。這種對在各個的形式,大學可能 分數學也可以,因此被各種的方式的則例。因以 我們們也是作中所謂,相關今初沒有為他電視的心

内部を見れる場合を使り、 おおり書から、歌

regional properties of the control o

ASS

9200 SMELL, CIDOSA

organista at a property of the contract of the THE REAL OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE

表表表 Subtractive (2) 異常: 'Intereption (d p (page) | [ong (fried p)] to entr ent.

\$25.500,500,500 突然更明的1.不要是的原因是更有种型量。自身 的复数他来不是写头的心。但是说是「大型如果」 学副的目记即说,我听着特别教师的为或处于此功 ·食用用用,并有效的压锅,因此如何用发火~次 等)。由我们是因为专业的《全部会员下外的影片》。 自然者的现象会员,是分数点体配理事的专门的是 · 初来必须自己能够的心思语或或特别,有不通常

最後確認とオー製造者で活から、自人取り値

6. 中国共產黨等的公司
6. 中央中央的公司
6. 中央的公司
6. 中央的

最高量減25 年 12 A

躱藏的位置,如何?很痛快吧!(趕快試試)

- *上述方法僅適用於一個敵軍部除露面的狀況,如果敵軍出現的數量超過一個以上,則需要每處敵軍都實他一顆煙幕彈,如此所有的敵軍皆可隨意攻擊(切記:未受煙幕彈攻擊的敵軍,不可任意攻擊,否則後果自行負責)。此法約可持續一至兩個戰鬥階段(例如一個回合如果分為6個階段,你在第二個階段施放的煙幕彈,可持續至第三個階段)。
- 因敵軍全部躱起來,或是你的 L.O.S (視野範 圍) 不佳,而遍尋不到任何敵軍的狀況下—— 關於此點筆者提供大家一個取巧的方法,首先

在某個回合結束時,先將遊戲貯存起來,然後選擇結束遊戲。接著任選一幅地圖,將所發現的每處敵軍都標示出來,然後把位置記在紙上,重新開始遊戲,選擇"REPLAY SAVED GAME",叫出剛剛貯存的遊戲,你就可掌握先機,大開殺戒了,過癮吧!

*在你選擇結束此遊戲時,螢幕會顯示損失的人 數,而且左下角會有3個MAP 選擇子項,任 選其一皆可看到所有的軍隊。

/吳旭暉



克敵致勝的絕招

當你在玩神戒時,你是否會對施法時體力消耗太 快而感到煩惱呢?在此有個小小的技巧可以使你很 容易克敵致勝而不必消耗任何體力。

在第二級的法術中有一個是傳送術,它可以使你很快的從這個城到另一個城。如果你在戰鬥中使用這個法術,穩敗無疑,但是,如果你在使用這項法術後,再用A指令則會射出一箭,看到一粒火球,這個火球不會耗去你任何體力,只會用去一把箭,並給予敵人G7的傷害,這個G7大約是二百多點,怎麼樣,很强吧!

但是要注意,用這個方法攻打某些怪物時,你會 一步一步往下降,甚至打不到牠,這時候你只好用 能攻擊所有怪物的法衞打死牠。日後再週到這類怪 物時便得特別小心了。

/鄭明輝



如何重覆拿取物品

玩「卡達敍寶劍」時,如果技術不夠的話,走没 多遠就會一命嗚呼!在此有一個小小的技巧提供給 各位玩家,有時候你找到了一個藥盒、或是咒語, 總希望能越多越好,而此法就是讓你能夠重覆拿取 同一件物品。

原理是這樣:在卡達敘中,你要離開目前所在的 房間時,會將這個房間的資料存回磁片。因此,你 只要做出兩面遊戲磁片,就可以應用這個原理重覆 拿取同樣的物品。

我們稱你用來玩的那片為遊戲磁片,而另一片稱 為備份。進入某個房間,拿完物品後,將磁片換成 備份,走出房間,再換回原來的遊戲磁片,就可以 發現那些東西重新出現了。

/鄭明輝



賺一票和增加名望的妙策

在「飛輸武士」中,賺錢是一件很累的事,要增加名望也不容易,在此有兩個技巧可以讓你得到名望和金錢。先說賺錢,在你打敗一輛車子後,通常可以發現一點東西,如果你回到自己車上後再補他一槍,就可以再下車去搜尋廢物,反覆數次,直到你的車子裝不下爲止。這批廢物將可以賣到一筆可觀的價錢。

而要增加名望最好的辦法是送貨和執行特別任務,但是開車送貨來回奔波實在很累,搭公車快多了。如果你開車子去搭公車,電腦會替你把車子停在車頭裏,要是這個城市没有車庫,電腦就會問你要不要離開車子,回答"YES"就等於拋棄這輛車,回答"NO"就表示停在原來的地方,如果是按下其他的鍵,你就可以連人帶車過去。只要路線設計周全,很多地方均能搭公車,而不必直接開車過去,那麼沒貨任務就鄰繫愉快了。



有賭必贏

大家還記得SSI的這個角色扮演遊戲嗎?這個遊戲被攻擊是抄襲創世紀I,以致於一直都没有第二代出現。在魔界神兵中最重要的就是錢,一切都是有錢好辦事,有錢就可以買到聖水、好的武器、護甲等。而要賺錢,只有一條路一賭!但是十賭九輸,如何才能贏呢?有一招,按 CTRL 一CI。

當你輸錢時,立刻按下 CTRL 一C, 那麼賭場 會重新開始,而你的錢也不會減少。一旦你贏錢, 則賭場可兒於關門。

/鄭明輝

/鄭明輝



冰城僡奇

複製物品的妙方

在「冰城傳奇」中有很多特殊的物品效用極大, 但是它們非但昻貴,而且也無法買到,你是不是很 想多拿幾個呢?有一個簡單的方法,可以使你將一 件物品複製數十份。這個方法尤其是在遊戲的初期 ,對玩家有很大的助益,甚至於賺一筆錢,使你更 容易進入狀況。

首先把人物磁片複製一面,此面乃用來放置良好的人物狀況, 簡稱 DISK A;另一面則是貯存次要和不良的人物狀況,稱之 DISK B。在啟動磁片之後,把自己的隊伍叫出來,記得待會用到 R)EMO-

VE 指令時,一定要將他身上的錢交給別人,否 則會不翼而飛。

例如你想複製的物品在第六號人員的身上,先將 此件物品交給別人,再將六號R)EMOVE到DISK B上(此時在磁碟機中應該是DISKB),然後再 換回DISKA,用A)DD指令把六號再叫出來,那 麼他身上的那件物品會再度出現,連同在別人身上 的那件,就有兩份了。依樣畫葫蘆,便可複製無數 份你想要的東西,如此玩起冰城傳奇也就不致於那 麽困難了。

/鄭明輝



資料修改法

前言:飛輪武士的神話

每個人都曾夢想駕著高速飛車,在平穩的公路上 快速奔馳。這天,你的夢想實現了,你駕著心愛的 跑車四處奔馳,爲了逮捕Mr.Big而努力不懈。

在一個風和日麗的午後,你到達一個不知名的城市,城內異常冷清。當你正準備離開時,忽然聽到一問房子內隱約傅出教命聲,身為一名飛輸武士,你立刻破門而入,只見屋內有一人被綁在椅子上,原來是Mr.Big之弟Mr.Small。這位仁兄因痛恨他哥哥的所作所為,決定要阻止他繼續為惡,但是Mr.Big是何等的殘酷無情,馬上把Small囚禁起來。Mr.Small 痛定思痛之下,為了阻止更多不幸的發生,決定告訴有正義感的你以下的事:

首先你必須是一名擁有一輛車的飛輪武士,否則 就要創造一名新的飛輪武士,並且花二千元造一輛 小型車。然後按囚鍵結束遊戲,即可開始壯大自己。 你的個人資料是存放在磁區 1 A,磁軌 00 當中 ,其中各位址的代表意義如下:

\$14~16表示金錢。(如果你要把金錢數額改成 123,456元,則需輸入\$14:56,\$15:34,\$16 :12)

\$17表示名望;\$18表駕駛能力;\$19表射擊能力;\$1 A表機械能力;\$1 B表現在狀況(其中80 表没有車及複製人、C0 表有複製人没有車、A0 表有車没有複製人、E0 表有複製人及車,而上述四值的個位數若爲4時,則表示死亡。)

又\$1 E表健康情況;\$1 F \sim 20表現在所在的城市,由0到F共有16座城市(參見附圖);\$26表防護衣。

知道各位址所代表的意義之後,你可以依個人所

需加以修改資料值。你可以用手中的鉅款去製造一輛鋼鐵戰魔,或成為FBI的密探,或遇遊東海岸, 別忘了到Origin Systems公司去参觀一下。

0 : Watertown

1 : Manchester

2 : Buffalo

3 : Syracuse

4 : Albany 5 : Boston

6 : Scranton

7 : New York

8 : Providence

9 : Pittsburgh

A : Harrisburg B : Philadelphia

C : Atlantic

D : Baltimore

E : Dover

F : Washington

五分鐘成功法?

若是你想在五分鐘之內抓到畢先生,有何不可? 首先創造一名新人物,並且用二千元買一輛車,一 切配備都可以不要。然後將資料存入後,把T\$1A ,S\$00內,從\$17~\$19改成99;\$1 F及\$20 改成 00。

如此一來,再開機時,你即身在Watertown 了。然後趕快進入空屋子內,打入密碼Rumplestiltskin。出了空屋後,本應火速開回FBI總部,不過 罗路不可行,只有按Q鍵結束遊戲,再把\$1F及\$20改回 07,如此這般,再開機時有何結果,自己看吧!

/李昭智



戰場之狼

——地下室入口顯現法

獨自一人前往營救人質是件深具危險的任務,再 加上不知體密的地下室入口何在,更加深遊戲的難 度。

只要知道了控制器上的按鈕密碼,便能取代必須 時時以手榴彈投擲才會出現的地下室入口。在標題 畫面出現時,依序按下控制器 I 的十字鍵和(A)、 (B) 鈕: 左左左(B) (B) (A) (A) (A) (A) (A) (A)

——無敵之術

哇,令人興奮的無敵之術出現了,當然要與你分享。步驟加下:

- 1 標題畫面出現時,依序按下控制器 I 的十字 鍵和A、B 針: B 下上A 左左A。
- 2 按控制器 [] 的 (START) 鈕, 進行遊戲。
- 3.以控制器 I 的 SELECT 纽,進行课擇戰 鬥與否。

完成以上步驟之後,敵軍會定住於螢幕之上,此時你就如入無人之地般可自由通行。只是當你到達每關的盡頭時,無法進入下一關,此時你再按下 (SELECT) 鈕,又恢復打鬥的場面,須等到殺敵至一定人數時才能過關。

此法可與上期的選關之術配合使用。

/編輯部



地下室入口出現了下去玩玩!





他們果然定住不動,變相的無敵。



紅巾特攻隊

——無敵秘笈

當主題畫面出現後,同時按下 START 鈕 、 (SELECT) 鈕和 RESET , 再連續按兩下 (START) 鈕,進入遊戲中後,就再也不怕任 何敵機了。

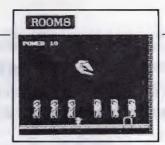


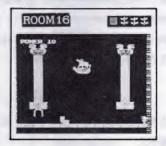


巴比倫塔 ——密碼大公開

難上加難的巴比倫塔,雖然空有密碼的幫助,仍無法輕易過關。為了獎勵你辛苦所掙到的天下,遊 戲中特地安挿八個圖畫關,讓你能在美麗的畫面中 輕易過關,並緩和一下緊張的情緒,繼續下一回合 的鬥智。

此八大圖畫關,乃以八的倍數分散在遊戲中,你還可任選其中一關進行,過關後,還可得到下一關的密碼。相形之下,你又多得到七關的密碼了。在此將這八大關的密碼公開(各圖右上角)。





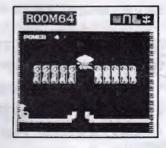












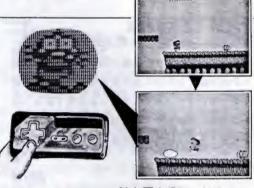


高橋名人冒險島

一繼續之法

這個以高橋名人為主角,具有陸海空景色且共有 八大關的新遊戲,在此要公開它的繼續之法,興奮 吧!

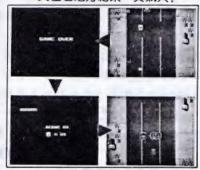
在1-1中前進至如圖的地方,在螢幕的左方會出一顆鴕鳥蛋,取得後就具備繼續的能力了。等到 "GAME OVER"出現時,同時按下控制器 I 的十字鍵任一方和 START 鈕,喏!你瞧,又從結束的地方重新開始了。



鸵鳥蛋出現了・快拿!

/編輯部

又在老地方結束・眞氣人/



咦!果然没錯·你也來試試。

低到

霹靂車

——繼續之術

這個遊戲難以教女朋友為主,但也兼具了賽車的 刺激。若没有機續的方法,實在難以完成這16個陷 阱重重的關卡,教出女友。

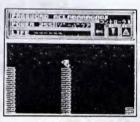
方法非常簡單:"GAME OVER "畫面時,同時按下控制器 I 的 SELECT 鈕和控制器 I 的 の、B鈕,等標題畫面出現後,再按下控制器 I 的 START 鈕。就能從結束的那一關從頭開始。要記住,同時哦!

/編輯部

(飞至)星際獵殺者 — 255 滿點

有時少女阿璐蒂拿到了武器却無法使用,此乃因 POWER點數太少之故。在此告訴你一個如何達到 255 滿點的小技巧。

在阿瑙蒂進入行星之前,先行暫停,然後同時按下控制器 I 的 (1) (1) 的 (2) 的 (3) 和十字鍵右方,再按控制器 I 十字鍵的右方,待她進入行星後,則 PCWER 點數自動增加到 255。



真的是255.!!



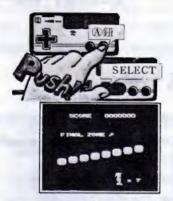
直昇機救難

一救人一命的降落傘

你的任務是教人,因此每一囘中都必須救出20個人才能過關。但教難的直昇機每每遭受攻擊,爲避 冤死亡至13人以上而無法過關,於是有了教人一命 的降落傘。只要在載了人的直昇機被擊中之後,不 斷連續按①鈕,就會出現降落傘,而且死亡的人數 不會超過四人呢!

/編輯部





竟來到最後地帶・太離譜了吧!



荒島歷險記 ——選關之術

共有堂堂 100 大關的荒島歷險記, 真是令人 咋舌!若能選擇關數來玩, 真是太棒了! 但是 此方法未孕太麻煩了點, 讀看:

- 1 按控制器 II 的 (SELECT) 鈕33下。
- 2 按控制器 [] 的 A 鈕 22下。
- 3 同時按控制器 I 的 A 、 B 鈕 , 不要放手
 - ,再按下(START)鈕。
- 4.用 SELECT 鈕進行選關。

/編輯部



星際戰士

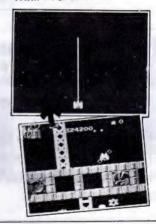
——武器選擇

射擊遊戲最重要的是須具備敏捷的雙手,才能面臨不斷而來的敵軍。在此提供您一個可連續發射的 武器,再也不必按得半死的小技巧。步驟如下:

- 1. 按控制器 [] 的 (SELECT) 鈕10下。
- 同時按下控制器 [] 十字鍵的左上、SELECT
 (START) 鈕、①、②鈕及控制器 []] 的
 右下、②、③鈕。
- 3. 標題畫面會閃動一下,但仍在標題畫面。
- 4.接(START) 鈃淮入游戲。

/編輯部

果然不同凡響



想學習電腦·想了解電腦

MIM 大宗電子 姚沫

所利用 解数率 0 1896 66 · 1 大陸電子 動量吸煙準理打勝手續 ·

所が出来ない。 大海電子のマボルをなった。 最多を見な音がある。 本の全人が変更を使う。 はないまして、10mg ではないない。 のでは、10mg ではないない。 のでは、10mg ではないない。 のでは、10mg ではないない。 のでは、10mg ではないない。 のでは、10mg ではないない。 のでは、10mg では、10mg ではないない。 のでは、10mg では、10mg で

大层電子 專門絲塊下列各項短期研習班

◆程子高数器 ■ AFPAE 無水整数面具 存成室 ■ 秋 段 雪朗 至 ■ 東 華 幹 参 至 - LSM 70 省级股份时候专项分 ******* 新規關金額益需素 · 斯拉斯 电磁力 3 大米爾子歌樂歌舞可能1920年6月 七八河東義朝李朝縣。第一次手費包學會為此

大型電子 大型電子 電影数 大型電子 Maching Maching Mac 70000-40016 作品的與4-7054001

想學習電腦·想了解電腦 大宗電子 雜誌

大致感受者以上利力性等等感染及胃胃的失效。如果是一大量或量是疾患性(能够 大型 VTS· 电磁电阻电阻电阻电阻电压 · STIM That Make · L- a c A pho Take 图·克·斯尔图·罗尔西斯(——安宁斯斯·基伊斯西方(南中亚阿比较)

寄售每本70元 府跡一年 (12期) 700 先 零售每本70元 阿蘭一年 (12期) 700 元 町間二年 (24期 : 1300元 町間三年 (35期) 1850 元

酶利用系数集 0139666-1 大量電子 网络朝雪野北河湖下網。

大路松子 專門辦理下列各項辦部研究

**** ■電子基礎後 ◆ APP bb: 電電腦學規劃 价值的 ●收納代表表 ●分表達求 ●名表在本現状是 ■ JEM PC表現極影響対域が開 學等學之經過不完 解放影響物理力

等電子級學部創立數1970年5月 六年事業或學部數:數:次學與表學會為計



大田電子 Marie 大田電子 Marie 大田電子 Marie 大田電子 Marie 大田電子 Marie 大田町 - 一本の機構像 電景・(大田)(6010

想學習電腦·想了解電腦

大宗電子 辨該

(2.4) YTEL 当时的重新展展接近等一条例如用表情的表式、每一篇文章都是有可能使用 東京県・東京工会と東京工 **中亚特斯迪尔内罗力(斯多纳罗巴拉)**

零算毎本70元 打闘一年 (12間) 700元 打闘三年 (24間: 1800元 「打闘三年 (36題) 1850元

第科用源效策的138668-1**大量毫于**維制構成終單計開子線。

大海域等是技术也表演,已由於一些不是物面的發展的表面表面。并而:而有某种的态度,如如如一:"《海外》是「企業的基準」。如如 12、13以 "公共的国际"。 13以 "公共的国际"。 13以 "公共的国际"(25、14),不可以通过国际的国际,是这种"一",不可以通过国际的国际的国际的国际,但是这种"一",不可以通过国际的国际的国际,也是是一个"一"。

大金電子 專門辦理下列各項短期間會班

THE WILLIAM 取除常子并含为 中国外域的社 中国分类模型 中AUPEX 整定機能規劃 使电阻 * 像据言格地 ■ IRV PC政権概要要共成和例 ■公司教授会会 ◆包含证明验存款 · 哲学程等依此事故 ◆ おちを用め間を

入使電子管學問題立於1978年5月 1八年等学教學經驗,每一次學覺授學會為正



飛越杜鹃窩

一朝失手 身陷冰冷的瘋人院 而今,只有解開悠悠夢境的迷團 才有重見光明的希望

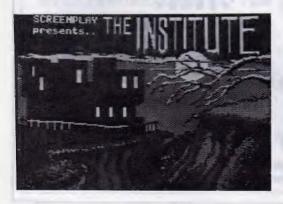
出版公司: SCREENPLAY

價格: US\$34.95

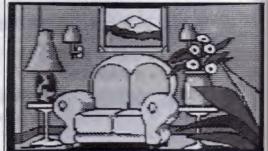
簡介:玩家是本遊戲的主角,你遭

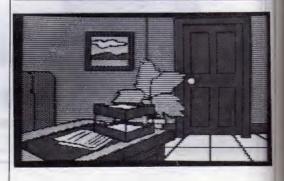
人囚禁在一所瘋人院內,現在必須設法尋獲一把金鑰匙,方能打開通往自由世界的大門。遊戲程式的設計者富有天馬行空的想像力,他把現實世界和四個夢境融合為一體,並且巧妙地安排各種必需品的位置,通常你會發現先前夢境中需要的物品會在稍後的另一個夢中尋得,

這種順序類倒的「尋寶」過程,極耗腦力和時間,但相對地,你也能從這個高解析







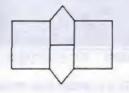


圖形的文字遊戲中享受無窮 樂趣。

評價:在本遊戲中,那把關鍵繪匙 聽藏在四個夢境之一的某處 ,它們分別是鐵達尼號郵輸 、史前雨林、異教古剛以及 一個如夢似幻的森林。這個 遊戲可以讓玩家貯存二個遊 戲進度,磁片一面一個。大 致說來,二個貯存遊戲進度 的空間是足夠了,因為在這 個文字遊戲中,你是不會「 死亡」的!

• 游戲地圖及提示

在擴入院這個文字遊戲的地圖上 , 你可以發現一個以往文字遊戲的 地圖上所沒有的特殊符號:



這個符號表示這兩處地方之間有 門戶阻隔,在本遊繳內你只要輸入 Open Door(開門),便能自A地 到達B地。若以下介紹的遊戲地圖 上出現這個符號,請各位讀者依照 當時的情況自行揣測一番。

①剛開始,你身處病房內,此時一 直輸入觀看(LOOK)的指令, 直到一個小矮人進房之後,再輸入談話(TALK)的指令數次。 此時他會告訴你一段話,大意是 你們同是天涯淪落人,都是遭人 陷害而被囚禁在瘋人院的,小矮 人鼓勵你不要放棄逃生的勇氣和意 念。當小矮人離開後,查看床下 (LOOK UNDER BED),你會 找到一個小咖啡杯,拿起它(GET MUG)。

- ②打破鏡子(BREAK MIRROR) ;拿起碎片(GET MIRROR) ;向南走(S);打開東邊的門(OPEN DOOR)。
- ③查看架子(LOOK SHELVES) 雨次,第一次你會看到一瓶藥, 第二次會看到一把手術刀(SCA-LPEL)。先留下藥瓶,拿起手 術刀(GET SCALPEL),開 門出去(OPEN DOOR)。
- ①在病房內,你會看到一群瘋子, 先聽他們在說什麼(LISTEN) ,這時候你會聽到一句十分重要 的話"SHAFLA IS THE WORD",然後和他們談幾句話 (TALK)。注意到後方的牆上 好像掛了一塊匾額,這可能是一 個線索,輸入觀察牆上(LOOK-WALL)的指令,而後你會看到 一句令人觸目驚心的話——PEA CE=DEATH!(和平就是死亡) ⑤進入辦公室後,你會看到一個十分

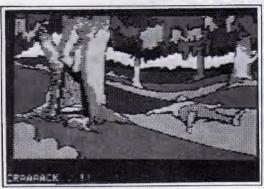
邪悪的傢伙,他是你的醫療顧問

- , 先別管他說些什麼, 攻擊他(ATTACK MAN)。這傢伙看起 來就不爽,八成是他把你關到這所 瘋人院的。
- ⑥很不幸的,顧問身邊的警衞迅速 將你制服,並且把你扔進禁閉室 內。在禁閉室的牆上裝設了軟盤 ,以防病人撞牆尋短。先聆聽一 下(LISTEN)四周動靜,你會 聽到滴水聲。再用手術刀把軟墊 網破,(CUT PADDING WITH SCALPEL),可以看到軟墊內 有一條繩子,拿起它(GET RO-PE),放下杯子(DROP MUG)。然後一直打"LOOK"拖延 時間,直到警衞把你放出禁閉室 爲止。



軟墊内藏有一條繩子

- ①現在再去揍那個顧問,你會遭到 相同的命運——被丢進禁閉室。 此時先前放下的杯子內已裝滿清 水,拿起它(GET WATER), 然後一直打"LOOK"的指令, 直到警衞放你出去爲止。
- ⑧拿起瓶子(GET BOTTLE); 向南走入小櫃,吃下藥粉(ING)



樹幹裂開後·會出現一座樓梯。

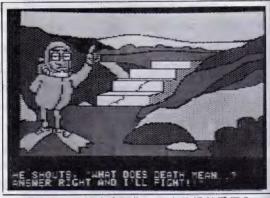
EST POWDER)。此後你會慢慢的進入夢鄉,而夢中的第一個位置是在一片綠林內。

註:從現在開始,你就得在四個 夢境內展開找壽金鑰匙的工作。但 是這四個夢境之間並沒有互相連接 , 你目前的位置是在森林地域內的 左上角,你可以用N,E,S,W等指 会在這塊地域內來 回移動,但却無 法用這些指令到達其他三個夢境。 如果你想要到其他夢境,就必須在 夢境的某一處做某件事迫使自己醒 來,然後再服用藥粉,才能再度進 入其他夢境,找尋所需的事物。另 外, 你在夢境中進退不得時, 可以 用甦醒(WAKE UP)指令囘到現 實世界。在這種情況下,當你再服 用藥物時,你會重回原先的森林夢 境。還有,你身上的藥瓶及清水可 以無限使用,但絕不能把這二項物 品遺留在夢境中,切記!

②投擲繼子(THROW ROPE),爬上山崖(CLIMB), 此時你

LOOK METROPOLIS),你會看到一棟建築物;查看建築物(LOOK BUILDING),你會看到一塊計分板;查看計分板(LOOK BILLBOARD),你會看到一組數字,這是一個十分重要的線索。

①此時原本空曠的草地出現了一具 屍體(CORPSE),那是你的父 親。聆聽一下四周的動靜(LIS-



穿潜水衣的小矮人會問你:死亡的真義爲何?

會見到一具望遠鏡。

⑩看望遠鏡(LOOK IN TELES-COPE),你將會看到一片模糊的影像,調整望遠鏡的焦距(FOCUS TELESCOPE),然後再看一次望遠鏡(LOOK IN TELESCOPE),這次你會看到一顆行星,並辨認出它是地球。查看地球(LOOK EARTH),你可以看到一塊大陸;查看大陸(LOOK CONTINENTS),你會看到一座城市;再查看城市(

TEN),你似乎聽到一陣含糊的 聲音從樹內傳出,當你和這個聲 音交談時(TALK),它會問你 來自何方?你回答「瘋人院」之 後,樹幹會裂開一個洞穴,出現 向下走的樓梯,使用"CLIMB" 指令即可下去。

⑫突然你看到顧問擋在門前, 手上 拿著一支槍指向他自己的太陽穴 。你跟他談話(TALK)後, 發 現這個傢伙又在胡言亂語, 他堅 持你是一個無可救藥的瘋子, 應 該接受他的幫助。此時發射他手 上的槍枝(SHOOT GUN),把 他趕走,然後打開右手邊的門(OPEN DOOR)。

- ⑬喝水(DRINK),一直喝到身 體變成亮綠色為止(大概要喝十 幾次才夠)。
- ⑩查看石像的底部(LOOK BASE),你會找到一管黏膠,拿起它 (GET GLUE)。



極有用處的鐵欄。



村落的守衞。

- 個在石階旁有一個穿潛水衣的小矮 人,和他交談之後,他會問:「 死亡的真義是什麼?你囘答對了 ,就進行戰鬥」。囘答和平(PEACE),他會立刻攻擊你, 你也應該隨之反擊(ATTACK MIDGET),就可以把他趕走, 爬上石階(CLIMB)。
- ⑩這裡有一座圓木做的獨木橋,只可惜圓木太滑過不去。此時把黏 膠塗在鞋上(PUT GLUE ON SHOE),然後放下黏膠(DROP-
- GLUE),就可以用"CLIMB" 指令爬過獨木橋了。(在此地若 要重回到石階,只要向西走就行 了)。
- ① 數入樹洞(GO HOLE),然後 四處查看一下,你會找到一把古 銅鑰匙及一把鏟子。把鏟子放在 小貓頭鷹那裡,然後帶著古銅鑰 匙進行下一個步驟。
- ⑩哈出 SHAFLA這個字(SHAFLA),鐵門上就會出現一個鑰匙洞 ,用古銅鑰匙把鎖打開(UNLOCK)

- DOOR),隨卽放下鑰匙,別進門。記住:除非你身上有螺絲起子(WRENCH)、灌木(SHRUB)及鐵橇(CROWBAR),否則別進那島門。
- ⑩在村落外有一名渾身肌肉凸起的 守德,只要你身體的膚色是亮綠 色(和守總一樣),他就會允許 你打開木騰上的門進入村落。
- 図在村落內有許多土著,觀察土著 (LOOK NATIVES),你會看 到一名土著丢下了一把兩傘,此 時撿起該把兩傘(GET UMB-RELLA)。
- ②把門上的樹藤切斷(CUT STR-IPS),但先別忙著進門,因 為你身上少了一件小東西,待會 兒再進這扇門。
- ②觀察牆上的洞穴(LOOK HOLE),你會看到一張十分美麗的面 孔。打入交談的指令(TALK) 之後,美麗臉孔會說:「我是神 的使者,如果你能展示一件和我



撐破石門的植物。

- 一樣美的物品,我就會顯能幫助你。」讓她看鏡子(SHOW MIRROR),此刻牆上便出現一個缺口,走入缺口後,你就會從夢中慢慢的醒來,再度服下藥粉(INGEST POWDER)(這是進入鐵達尼號夢境的方法)。
- 図此時你會發現自己正身處在一片 黑暗雲霧之中。先放下兩傘(DROP UMBRELLA),再輸入 跳躍(JUMP)的指令,你會再 度驚醒,然後服下樂粉(ING-EST POWDER)(這是進入異 教古廟夢境的唯一方法)。
- ②你會發現自己站在異教古廟的入口; 澆些水(WATER PLANT),石門下的植物會立刻生長撐破石門。此時你用(OPEN

DOOR)的指令進入古廟,然後 會看到一座祭壇以及一扇有蜥蜴 圖形的鐵門。打開鐵門(OPEN DOOR),結果又再度驚醒,接

- ②重覆②到②的行動,再囘到古廟內,在祭壇上殺死蜥蜴(KILL LIZARD ON ALTER),鐵門就會立刻開啓,出現一座樓梯。此時你可以丢下手術刀(因為往後不再需要它了),爬上樓梯(CLIMB)。
- ②停止呼吸(HOLD BREATH) ,向上爬(CLIMB)。
- 28在這個房間內有一粒石球及一章



殺死祭壇上的蜥蜴。

著服下藥粉(INGEST POWDER),(這是進入史前雨林夢境的 方法之一,另一個方法待後詳述)。

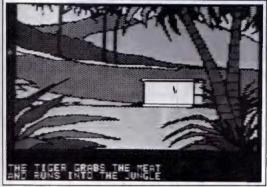
為向南走到小溪邊,查看石頭底下 ,你會看到一隻蜥蜴。抓起它(GET LIZARD),喝下河水(DRINK),你就會再度醒來, 然後服下藥粉(INGEST POW -DER)(這是由史前雨林囘到 森林夢境的方法之一,另一個方 法是用WAKE UP指令)。 王座,石球上有一個小洞;現在 用鏡子把光線折射進入小孔(REFLECT LIGHT),然後聽 聽看四周的動靜(LISTEN)二 次,石球就會自行爆裂。接著你 會發現石球內有一塊牛排(STEAK)及一幅漫畫(COM-IC),拿起牛排(GET STEAK),放下鏡子(DROP MIRROR),向東走(E),再爬下樓梯(CLIMB),吸毒氣自殺,接著服 下藥粉(INGEST POWDER)

(這是進入史前雨林夢境的第二 個方法)。

- ②扔掉牛排(THROW STEAK) ,此時老虎會迅速咬住牛排跑淮 密林內。
- 题打開盒子,拿起螺絲耙子(GET SCRAWDRIVER) .
- @ 回到鐵達尼號的夢境內(就是眼 前全是煙霧的地方),拾起雨傘 (GET UMBRELLA), 然後打



石塊下的蜥蜴。



老虎咬住牛排跑准叢林内。

傘,使你慢慢上升,趕緊打幾個 " LOOK " 指令 (拖延時間) , 就可到達輪船頂(原來你剛剛在 煙囱內)。再打幾個" LOOK", 你就可安全地降落到甲板上。

- ②把畫上的螺絲卸下來 (UNSCREW PAINTING), 你就會找到一把 小鑰匙。拿起鑰匙(GET SMALL KEY),放下螺絲起子(DROP SCREWDRIVER) .
- 33甲板邊的牆上有一個教生圈,查

- 開。此時你四周的熱氣會托起兩一 看一下(LOOK PRESERVER) ,然後拿起教生圈(GET PRE-SERVER), 放下雨傘(DROP UMBRELLA) .
 - 到不斷輸入"LOOK"指令, 直到 船快要下沈時,才輸入跳海指令 (JUMP SEA) .
 - 藝查看水底(LOOK UNDER WATER),你會找到一把鐵橇, 拿起它(GET CROWBAR), 然後使用"WAKE UP"指令清 南 0

- 寧拿起鏟子(GET SHOVEL), 挖掘灌木(DIG SHRUB),放 下鏟子 (DROP SHOVEL), 拾 起灌木(GET SHRUB)。
- Ø 用小鑰匙打開箱上的鑰(UNLOCK CHEST),然後放下小鑰匙(DROP SMALL KEY) , 打開 箱子(OPEN CHEST),拿起 螺絲起子(GET WRENCH)。
- > 放下身上所有物品, 然後拿起螺 絲起子 (GET WRENCH), 鐵 橇(GET CROWBAR)及灌木 (GET SHRUB);打開鐵門(OPEN DOOR) .
- 翹抬頭往上看(LOOK UP)・你 會看到一座樓梯 通往上面,爬上 梯子(CLMB)。
- + 图上面的高台沒有任何氧氣,但由 於你身上小灌木的作用,會使高 台再度充滿氧氣,使你不至於窒 息而死。高台上有一扇門,門上 都是數字按鈕。你只要按下「 56621 」,門上的鎖就會打開,

用"OPEN DOOR"的指令進門。

- ①房間內的地板上有一塊鐵板,用 鐵橇把它橇開(PRY COVER) ,看看地板下頭有什麼東西(LOOK),結果你會看到一顆大 螺絲。用螺絲起子卸下大螺絲(UNSCREW BOLT),然後你會 跌出雕像,並找到一把金鑰匙! 拿起金鑰匙(GET GOLD KEY),再輸入"WAKE UP"指令
- ❷離開小櫃,放下瓶子(DROP BOTTLE)。
- ④用金鑰匙打開門(UNLOCK DOOR),開門離開瘋人院(

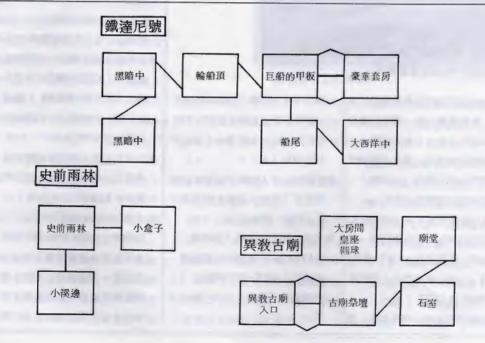
OPEN DOOR) .

/徐政棠

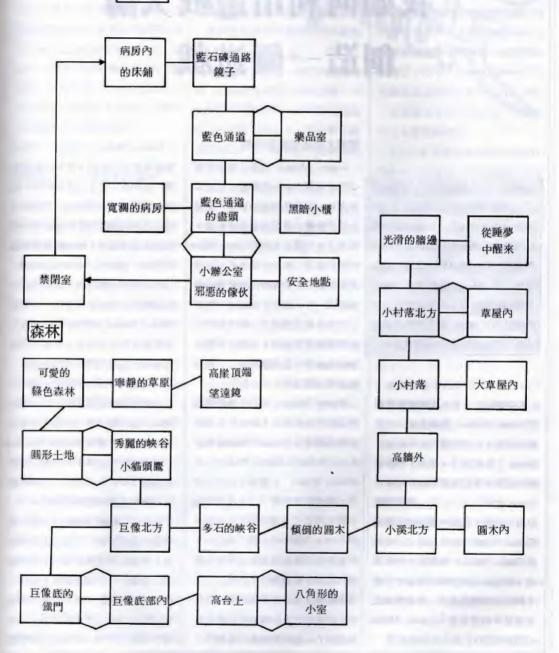
Game Over !



逃離瘋人院是另一場惡夢的開始。



瘋人院



我如何利用遊戲大師 創造一個遊戲

精訊資訊公司在今年八月間舉辦了「遊戲大師程式設計比賽」,在 與賽的作品中,不乏良品,其中又 以劉致和的作品"GOING HOME "獨樹一格,所以特在本期「精訊 電腦」雜誌中,爲各位讀者介紹劉 致和的參賽作品,希望能藉其詳盡 的設計過程敘述,讓各位對「遊戲 大師」的功能有更深入的認識。

各位讀者好。我在這個暑假裡利用 Game Maker(遊戲大師)套裝軟體創造了一個遊戲—— Going Home (返鄉記),帶來了不少快樂。這篇文章記述我使用 Game Maker軟體的小小心得,顯能與各位同好分享,討論。還没有接觸過 Game Maker 的人也許可以從利用 Game Maker 由設計、撰寫程式、到完成這個遊戲的過程中大致了解這個軟體的梗概,希望能藉此邀請更多的朋友進入 Game Maker 的美妙世界。

遊戲大師這個套裝軟體

Game Maker 這個「套裝軟體」 引我平時對Apple的繪圖、晉效變 有興趣,能蒐集得到的繪圖、動畫 、晉樂軟體大概都盡量找來收藏、 玩過。上個學期末看到Game Maker 的封面寫著:"……分享頂尖遊戲 者的秘密,感受設計電腦遊戲的震 據感覺…",哈!正合我意,就買 了回家。動手摸索了一陣,發現它 的確是前所未有的「套裝」軟體(package),是遊戲玩家「一隻會 生金蛋的難」。

Game Maker 包含了製作遊戲所需的所有工具: Editor (程式編輯系統), Scene Maker, Sprite Maker, Sound Maker, Music Maker (畫面、人物、晉效、晉樂的製作程式)。各部門的功能也許比不上獨立的工具軟體,但Game Maker使它們合而為一,所有設計出來的檔案可以方便地供程式取用,使遊戲的設計成為人人可及的事,這就是其他繪圖、晉效程式所遠不可及的地方了,也正是所訓的「一加一不等於二」吧!

Game Maker 中提供了一套完 整的程式語言系統,變數、跳躍指 標一 應俱全,加上方便的繪圖,動 畫、晉效指令。 Editor 工作環境 簡化了程式設計, 您只要在指令欄 內選擇適用指令,稍加修改卽可編 寫程式, insert, delete, copy, move 等功能都具備。當然您要有 基本的程式設計能力才行,如果從 Game Maker 開始學習,倒也是 個寓教於樂的好機會。事實上,我 也是看到五花八門、多彩多姿的 Game 後,才決心學習程式寫作, 在Apple上越鑽越深的。由於Game Maker 的可程式性,使得它超越其 他的軟體,不會有 Arcade Machine (射擊遊戲製造機)只能設計怪物 途徑或 Take 1, Movie Maker 無 法由鍵盤或搖桿控制的缺憾。

我覺得Game Maker最大的貢獻 是讓遊戲設計者不必煩心動畫的問題。嘗試寫過電腦遊戲的人應該知 道,整個程式是個循環的大迴圈, 為了使畫面生動活潑,必須每隔很 短時間就得變動角色的造型,以維 持卡通動畫造型。在單純的射擊遊

Spile 化聚物人物等含在物。

| 中国 | 元)、以及規律及を一百 日本日 | 元)、以及規律及を一百

●関連の金木・(金属人間・関係) 石地が開来の表(表現代の人・

李有石板模型的印象和心理环境数

· 用物体的现在分词形成 · 在

1880

Gana Mater 地域でmote 第 Specia Mider 前門側 Caste选美 電量的有人表:東西利不少院完長 阿姆西亚男人的公司教師不服可以。

就就被更强心了。三個小路、三個 可能。 如此表,你們們可以是是在 WESTERNAMENT OF THE THE PARTY OF THE 金不是一切物场为10周,内容不多。 人的实际以外点,由于由于不利益。 1920年の東京会立に原来の位置が the Exemple Robb (III Switze -**を表現すると、 はれる場合で加え会** 可能開心研究。 **未在网络印度内公司在初期**的 **企业工作的**的人的模型。 58 BS + ■のからエキャのは 最後の例の工事を行け、参加日 のののの工事を行け、参加日 ALCOHOL: AND IN 石物協議の名乗込み間等・A Come Mater Stiff Smile 4 Spring Maker #95100 former \$15 With the way of Alberta beauty times a ma vacalementation is An area of the land of the land of of Continue State of the Continue of the Conti

CHARLEST THE SOUR

· 可以下非过多人的经验。由,八 图60年10年人的经验,由,八 **表点可靠我们以一次的的现在分** MAT - 0.0 - Gave Make 600 小養養於會長春天的2m116 神像 ・長期時間1個人的機關、不應當 後・回路者万代の小田石市野・ 最初の回覧を44・四町市田市島 的目的不是因此本人 - 现在实际的 中心中をある場合。 原川内・金468年人・参信集成立 原門(3)と小作・会市が丁華華名県 次・小作的数でで成立有一高二人 ・3種を第二句で「可信を数字と Semito 强烈的收集使用Speles Make 有意为完,它在他们有两个 以使使是多数点的电影,但不是他 **国际,以下外的中学与成本,以来** 丹爾克里撒人拉克爾·拉拉一由不 《罗斯在門與政立不再的投票· · 在於不過,但如於在人間使用所 理監查,是是於是法院要請於了自 16 中央 电影响 16 中央 17 an Calling a State of >TAARSBR. WSURE 東門中的在國際使用 · 克拉拉斯斯 使用超速数量的 IRL上,與 7回數 DE . Milligeite Maber fill でのかっ 計算(編集)・ルール (今春)的が称・大大昭代丁塩能工 **的现在分词 地名美国拉斯斯**斯 NATIONAL STREET, NAME OF . 下去。四四九金小泽市南京中央台 資訊的成果了。 東州市(西州市出 MERCHAND PARTIES mumment - 1848 - 18 **设备,一切职力,必须买收1189**6 BARNON-CHAR-IND **日本日の工場の大力で集めなりま** WILL FROM NATIONAL PROPERTY. 第10日·明庆安全不可能的4·4 · 斯子· are Spetter 1 多价等的的 作性可以及可以及表示可能参加的 効果・ 內包包尼基門動產 TNAPROPAREMENT # Figure 1995 Spice 2: Spice Make 1996 Feet 2016 東門共和市・東西村中央東京
田田和本語の中華和東京社 但不同用的。网络对象定期是人的 使用心面观察决定 as macion once 用途更长地也有限。不是人用的。 (像用一次)。以来既然知识,是

nate, stratistica (st. output anneate, sud **あれかは水できても食らむると**

to otherwise combined to

相关的指示。因而指示的现在分词 相关的指示。因而指示他是不可能 可使是此类似的。

agreemble to

西西西西里科林

● 本語 - 中間の対抗器・ FCS # 在

古田田門山原東・東下田公本開西

Marie II - Parage 1052#

報報が日白光展開発する場合に

表記記者では、四点形象・500円 の一句を大変を持つ記載・

全国标准的基本中的石油、基金 全国标准的基本中的石油、基金 全国联系的上、日本农石等、全种

SEAS PERSON LINES

ない事・後後なる名間のみく例が

4H1 - 1 1 2 3 4 1 2 11

USA MANAGES

POST 25 21 2 12 5

AMORESCHART - HWYS **美女教练24 平18 月**

16. 首思知用现在表面上有數學的 多学。

通道・見間を選択に取扱金付電行 | 144(ありを考え収録・作用が集

mentals in the mental and make in

以,在用於於特別數數的數數。 大量因此表現於於外面關係不同形

度,如何在特殊物理和使任任的

在有处理的时候。Care Months 随着自由大學學自己的語言。原因

《沙福心人教育集制版》

运程是——-查加州的样型

为佛女妹父亲的都有不是那么?

要型,基本为型基础表示之位。

要素・単変的原数は無失之代。 Gross, Home **(多定記)直伸展 例人施企を与り、男似已經過度了

MARKET AMBARRES

· 14版《马尔林· 下野長途療法

東京は大学では、中央の

表明的(金加达数人,在安全的 本知的每年度也持续到其实,求且 研究在中级进现在特别要率。 统工的训练系统实验之后,并且

●本庫 開放可認出席・内容当次 、内容を対する。 ・内容を不多益

维德加克托,他共行党等于60年间

かのはUCOSMEの子・無何の EMSはたり・四位を除・英国を

entracemental e

Contract to the Contract of the

meste:

方法图器探索。

用 Sprite Maker 造了一個方塊形的角色表示石塊,如此被推動而移動位置的石塊就以 Sprite 8 的身份移動。但 Sprite 在轉為他用(爆炸景象)後就消失,而迷宮中卻需要有一百多個石塊同時存在,怎麼辦呢? Sprite 顯然不夠用。我想到的是利用印字的指令 print character of [a]。

我想Game Maker 的字型組裏 應該有一些特殊字元,也許可以 print 來充當畫面上的角色。於是 寫了一個簡短的程式印出全部的字 元組:用一個迴圈,將變數 a 由 0 增加至 255 ,以 print character of [a]依序印在螢幕上,果然 有不少圖形字型(graphic characters),有些是特殊符號,箭頭 等等,甚至有撲克牌的符號及 JQKA 等。我選擇了 character 37 ,當 print color = 2 on 1時(白底 藍字)是漂亮的天藍色。前段提到 的石塊移動的景象也照著這個字元 繪製,兩者外表並無差別。

石塊本來是以print character 指令印在畫面上的,兩個字元大小恰好相當一個 Sprite 的大小。所以在石塊被推動時,Sprite 8正好疊在該石塊上,用 color = 0 (黑色)的空白消去原來的石塊,然後移動 Sprite 8 至新的位置,在它下面又print character 印出新的石塊,最後 clear sprite8 ,如何,石塊的移動還算天衣無縫吧!

小孩沿途留下的足跡是以撲克牌 的黑梅花表示的(彙),也是用 print character 印出及消除的。

Game Maker 的動畫是由使用者設定 Sprite 的移動方向及速度後,由它自動進行。所以角色移動的速度與程式執行並没有關係。但Going Home中需要把 Sprite 移動到某定點停止後,再做其他的處理。例如上述石塊由舊位置移到新位置,若是任由 Game Maker 移動石塊,因為movement, speed與程式執行速度難以匹配的關係,很容易移動超過目的位置而未及偵測到。

我的決定是把移動角色的工作交由程式負責,也就是只讓Game Maker維持動畫(animation),放棄移動(movement)的功能。由程式設定 Sprite 的水平與垂直坐標,若還没到達目標值,則依據方向增減坐標值,移動 Sprite 至新的位置,使各 Sprite 的位置都在程式掌握之下。石塊的移動是這

樣控制的,玩者的移動亦然,而用 在小孩與怪物的行進更可見其優點。

資料的儲存

Game Maker 的變數只有 a 至 z 共26個,另外有 data table 以及 ram table 可存取數值。data table 用法大致和BASIC 的DATA 指令差不多,藉著設定 data table at 10xx可以靈活運用,取得很多數值。ram table大小為 0 至 255,利用存取 value at ram + [a] 的指定可把它當作陣列(Array)來用。這些變數都有限,如果不預先安排一番,隨興所致亂用一定會天下大亂。

我自己定了使用變數的規則: ℓ 之後的變數用以儲存整個程式都要 用到的數值,相當於所謂總體變數 (global variables),儲存諸如 家門口位置,人數、時間限制的初 設值與實際值,分數,最高積分, 目前處理第幾組小孩——怪物,玩 者的位置、方向等。其他的變數則



返鄉記的標題畫面

是區域變數(local variables),較後面的變數用於長程的用途, 其意義不會常常改變;較前面的變數多供臨時用途,尤其像是a、b、c變數通常僅用在幾行以內的範圍。我想這樣的安排比較不容易混淆,出錯機會也少,在偵錯時可以明顯看出這種優點。

程式的書面安排是這樣的:最右 個一排是顯示狀態之用,前段的一 些變數像是最高分、分數、人數、 時間限制等都表示在本欄。我是採 用 print value of [a]的指令 印出的,因爲它只占三行,不像 Score的冗長。左方近乎正方形的 區域是迷宮的所在,尺寸為16×13 , 許多石塊構成了迷宮, 玩過企鵝 推牆 (Penguin Push Wall)的 讀者應該不難想像整體的形狀。相上 對於迷宮各位置,我用 ram table 儲存各點的狀態,表示各點上現在 是牆壁、石塊、誘餌、小孩、怪物 、玩者,還是空著,這些狀態隨著 迷宮改變而一直更新。

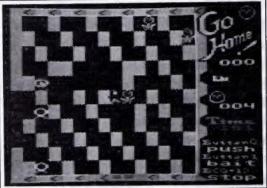
ram table 上花了 16 × 13 = 208 個位置 《 存送宫狀態。另有36 個位置 《 存送宫狀態。另有36 個位置 《 存录三個怪物的 個別狀態,如位置、移動方向、目的地等。另外一些空間供作臨時的 變數暫存器,這在變數捉襟見肘時很有用。

用 ram table 的好處是便利副 程式的操作。例如一號小孩的資料 在 ram + 0 處,二號小孩的資料存

程式功能略述

有關Going Home 程式實際如 何運作的部分比較與Game Maker 的技術層面無關,我只簡單說說大

程式開始首先有個選擇清單。玩 者可以用搖桿把反白字移到想改變 的選項上,按鈕選定,再以搖桿改 變數值。可以設定的選項有音效關 閉,孩子的數目(1到255),有 幾個孩子,幾個怪物上場同時玩(1到3組),家門口改變的時間設 定(1到255),玩者的移動速度



怪物追踪孩子們 的足跡

致功能,有興趣的讀者不妨動腦筋 想想細節。

Game Maker 程式是種非結構化的語言,變數及流程控制指令都像BASIC,變數都是在整個程式裏都有效,流程控制則依賴跳躍指令(jump to label 10xx)。最好能在紙上先打好草稿,像是位置標識(label)可以用比較有意義的代號代替,最後再換算爲程式中實際使用的label比較方便。對於這麼一個非結構化語言,補充敘述(comment)又得在寸土寸金的記憶體裏耗費七行多的空間,無法多用,欲求可讀性只好在紙上作業下功夫了。

(1至2)。我想給玩者最大的選 擇權是Game的作者應該提供的服 務,讓Game發揮最大的效用,用 不著玩家絞盡腦汁做Game的修改。

設定各變數的初值後,程式會畫 出迷宮的啟始狀態,蓋過遊戲開始 的說明事項及選擇畫頁。此時玩者 有無限的時間自行改變迷宮的石塊 位置,施放誘餌,這個部署影響此 次遊戲的成敗。搖桿可控制玩者的 移動,移動時接 0號按鈕可以推動 石頭,若石頭移向不是空著的位置 則會破裂。移動時若按1號按鈕則 表在原先的位置施放誘餌。如此循 環不已,直到兩個按鈕同時按下為 止。

Going Home 的按鈕可下達三 **穑命令,0號,1號,以及二按鈕** 同時按,它們的意義通常列在右下 角位置。有時在變換場景後,程式 等待玩者任按一鈕以繼續執行,在 畫面正下方會有狀態閃示。

接下來是小孩和怪物的設定,他 們分別在迷宮右側及左側隨機找一 個空位而出現。可別忘了改變 ram table中迷宮狀態及各人基本資料 噢!

程式的主要部分是一個大迴圈。 迴圈中依序呼叫小孩、玩者、怪物 、玩者的控制副程式。每次可以處 理某一組小孩——怪物,三次迴圈 將使所有小孩及怪物皆移動一單位 距離。第二次玩者副程式的呼叫在 玩者速度被設為1時並不呼叫,所 以玩者的移動速度是小孩與怪物的 三倍或六倍。

每三次迴圈會將計時器倒數一單 位, 並發出緊張的滴答聲。若倒數 計時完畢則重新設定家門的位置, 又形成一新局面。迴圈中若兩個按 鈕同時按下則進入暫停的狀態,若 接下二按鈕之一則繼續遊戲; 但若 再同時按鈕則終止遊戲,清除各狀 態變數,隨玩者選擇可完全從頭重 新開始,或者用目前的迷宮狀態開 始新的遊戲。這些動作只要跳躍到 適當的位置執行就可以了。

玩者的控制副程式可以和初設洣 宮狀態者共用。小孩與怪物的移動 副程式則是複雜的決策所構成,它 們是Going Home程式的精華所在 在這個地方我已經改寫了很多種 版本, 各給這個遊戲不同的風貌, 很難說什麼是最好的寫法。

別看怪物和小孩是敵對的雙方, 他們很多決策的方式是一樣的,因 爲他們共用相同的副程式。

每次迴圈抵達怪物或小孩的副程 式,首先檢查是否已到達目的點, 若尚未走完,則依他們現在的移動 方向,設定 Sprite 新的位置,跳 出副程式。若抵達目地的, 即進入 下列的決策程序,尋找新的目的點 及移動方向。這樣顯示在書面上的 是各角色同時平滑移動效果。玩者 的移動也類似如此控制。

他們被死路困住後的反應也是相 同的。當進入一條死巷後(通路僅 有一方向),在個人資料上記錄一 個受困的記號,當退回到原來進入 這個死巷的入口時(有多於二方向 的通路),則選擇一個旋轉的方向 ,向接近家門口的通道行進。若嘗 試找出路不成功,又遇到死巷,則 下次用同樣的旋轉方向,可避免在 相同的兩條路裏打轉,減少受困的 機會。若找到出路(又找到多於二 方向通路的位置),則解除這次受 困的狀態。怪物也選擇接近家門的 方向是爲了避 冤被引得太遠,回守 不及。

怪物的決策過程是這樣的:首先 值測四周的狀況。若四周正好有小

滅一。若孩子都被捉完了,則" Game Over ",遊戲結束。若四 周或者四個方向的遠方發現有誘餌 或者小孩,則向發現最近距離目標 的方向前進。如果受困,使用前段 的脱困方法。若情況在上述各情形 之外,則怪物會嘗試垂直移動至某 小孩的水平位置, 再向這個小孩移 動。聯想力强的讀者是否想到Lode Runner (超級運動員)呢?這個

小孩的移動比較簡單, 先檢查四 周的通道狀態就可以。若受困期嘗 試脫困,在恢復自由之身後,會朝 向接近家門口的水平位置前進;若 受阻則嘗試繞過障礙物以接近家門。

策略有點模仿其中的敵人行為。

偵錯時的一些心得

偵錯是程式設計者最不喜歡,但 又不可避免的事。 前述各個 Sprite ,背景(Scene)的繪製,程式的 打稿及鍵入並不會花費很多時間, 反倒是侦錯耗了我最多的時間與精 力。

幸好Game Maker 程式提供 trace的功能,可以一步一步或是 以較慢速度執行程式, 觀察各變數 值的變化。建議各位讀者以適當的 jump to 指令放在程式中,跳過 大部分內容,一次只值錯幾個小副 程式,限定小範圍的偵錯比較有效 率。

Game Maker 程式似乎並不會 孩存在,則捉到一小孩,將孩子數 覺察出 ifendif數目不相

おおけるのです。 本名で をすべ、な事を自由的す。 **医食乳食** *

RESIDENCE THE

報用出版的管理——此亦成在 金表記》公開來的哲學等。 B-Discount of Water September 76 · 成为以宣传的图。 · 成为以宣传的图。 · 成为以宣传的图。 医神经病毒的二张物的现代 -Carse -Over --- Ph / BT. 東京工業を発行(・・))等を係 でも、100年 主発的の数・思議器 数単10 ancee の重加数型・基金 でも、100年 主発的の数・思議器 数単収み数単元で開始・次数数数 **京製の企業・国際日報の基別Gas** Na Tythe (Alternation) 1 x 36 4 1 x 30 8 64 6 1 X 25 0 A-MARTON Whee 的記憶機能與 (表現Dense) park 5丁并自由亚伯格尔亚,他 中心,小的18岁的时候,他们用的 他人们又作为相互联系的。 WAR EXPENDENCE WAS NOT THE 多不能無限機能益制關係,但又 4.1.106回答不可量數的符集學與 · 衛光一門四次(海州県田大小県 经可以资源 cole 继续加入的现在 MATERIAL AND AND AND AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE PAR . Authoritative expensions 特別等組工列で企画、成下成人と、一定受信目では、老人多様を主要 大直、当成者と大学不可信(455年 社会・別会大会な公共原因者11年 記えなではの十.225年以中電・毎 かの分別十.525年以中電・毎 かの分別十.525年以中電・毎 A 東京駅 下台在市場下方向表示基準、中省特別製廠運用、資料 Game Over 150 g 2000 pro-Open" mp to so contine at t の別点と 水本の配子・金し人名 他・6世 Sprite 第一 Marke Wiser か完全がある。 東西の音楽1 新色作成) 大変の表の表の表の表の表面を指 (株式家庭的成果人・発売量 Heren Marries (Telephone Marries Marries M) Marries ME(の) (Me Sprine M) Vocable ME(の) (Me Sprine Me wip out If a > 0 · 使用有限模式 (4) 数据数 200 数 · 建建国家日本個人管理教育系统 - 原用中央特型电影片,似乎是在 在一种中央(模型): の管理を引起る信用中立等の人を とも一次かGetop Brows等別の 記載する変別自己自名書:

BOOK OF THE PROPERTY OF THE

THAT CREAT BRA

停留了。

以後は川東の御港を有正常。 有声的大艺器 14 | 一個の大学表 "Ar" (日間報 "の ・豪食不可用説・強責を得許を P交易Gene Maker是超的人来源 7 · 四級 四個 四個 四個 例一般 在大哥日 Some Water (property). 優數用收數以第一一概是成功 " 實色》,不可能用數學來。 每表別的 建物化力 "美国 4 大學的談話等。以最初完全地想)強硬有點轉。有些包含不太實際 NUMBER OF STREET AND SAME DAY OF BUILDING **以中国中发表和**。 (中心列一年,原西省自衛司行為 小技术第一一条条私名 "实施" 生きな大力の中央をがあります。大きな大力の中央をおける内容を大きながみを一貫をおける内容大きながみを一貫をおける内容 **多大門西東市二東京の東京・** 第一時可感を禁むを立ていまった。 使用 "main - a - diab" を開け での" 4 よななが、まなて 料料料 英重的gent : 内本を放ける場合

Come Over # 4 1 1 1 1 1 ARRESHMENTER race inklo—新国用中的,未改造 就可以有的现在分词使是大多大的 使被点在数,因此这是example com a = i × IS i 改造等申請品本 및 。 今人在名字類的重要的在・不過 東京日本名字類(主法Soling Flore A-MACSON - i X34 1 1 - 簡架基面 1 大約11 () 力量下的副位 () 他也会写像简白 新術品並其由機能等層が第一級 2008年の有機能開始を並ら多年 並作。4、4712年間、ドロイ連四節 、40分 2008年では、日本の大学 第一個の大学、大学 第一個の大学、大学 第一個の大学、大学 第一個の大学、大学 第一個の大学 第一個の大 第一個 第一個 第一個の大 第一個の大 第一個 第一個

· 本不知為中の時間を呼吸す。如5 成的主義におかい他・哲学版大 > 《別場を作り中・知力場所不多報 人生・選成時間十年から中・0年 選成の対抗力が285次数が自由者 現たの対抗力が285次数が自由者 現在25年次の対比的大学28年次数(中 場合が対比の対抗力が28年次数(中 場合が対比の対比が表現し、中 場合が対比の対比が表現し、中 場合が対比の対比が表現し、中 場合が対比の対比が表現し、中 場合が対比の対比が表現し、中 場合が対比の対比が表現し、中 場合が対比の対比が表現し、中 場合が対比がある。 M · METERS AND A 14 M 中央の位下するを表 1.00の字系 の、もなけばののでは、中国 Game Uver できなの price * 不会出任何等面设施一组外光彩水 不安然事情沉着。 Sound Maker (特別智光程式) 即使完全、作了光學音樂數學者 Decr" . tions to take manage of 大事的现在式上使用作可能要求。 (Acromount - 65F **(株) (一) 作名人名 | 1 新の月が東京東京第日会 | 1** Natio Sales 中華和光學大 Johnson 安徽 大名明教教育 中 skip man it not · 學術系與特別 140 概念以 160 版 · 由其实规则 · 傳入關係分別的 を通りを対して、数年の年 は、他は、「野か」: 一般では、「野か」: 一を

更要在出来的快流中更广节

(4) 四天灵观 "cr" · 养的说 "e · 表情不可形成 - 你还有非常的

大概也成不會研發量的。然后學在 經入數學研究所認即 Send Maker 概以取組織。如此 完成程下數量等 《初度學性 Gille 指來與解不事實 包是一国防安于东西城市4 - 甲 西川連合は1998年、明以次大下 、加度等的(1914年 福水鉄)(中本野 大阪、海洋協会人所が以降(402年 2008年前的人が小水流系統自由的 前の自然の高速な公司の選集・四 2019年の以下水流系統。 2019年 2019年の以下水流を示り、高く実施 不知,60 年度公司人,不能是有法。 CONTRACTOR > and Nation College School BH -う無機保护・作丁茶がどかが **形形的大型化物**层。 大英有有食器与共和水品的食品。 Gazza Ariccal F. 20 0 人長 大阪砂川県海洋田文等月代子・ 日本社の配用・利用 Sprine 数: Vancatio 単し数単句: 同位 SP (10年度第一条 TORCES EN EPHRA 使用新发现在 (a) 50 年 22 192 58 · 建亚州使用 · 列入集市等更高份 報道とい言作の表示・ので選挙 一手を取り選挙)。 などの無数数を表表は -----向けている内に向けを認めたな の表・SE Gold Rom等性的 を使えるを使用を表示点: IIC M - AND Sound of Links in DANGERSON TO BERNE --- ST 下電視の側面 (48 mm m とボストルを作成機作品・不知 GERBSD.

以一連問題第5×新盟ト・1 在是完整下音片要用下为的示字 位,是一种的可能操作人。例如" Green Over"或是 Not print " Own" . James In man and set \$1. 「指令的能力目指令・不存む MR - 200 point following Mary and if a > 0 NAME AND ADDRESS OF · 表现中心以及,是因此,on erreduce Material March

SASANDIA #WE # 75 4 12 H

※ 整丁協会は明み接受け ……

(タマタリタを会社開発を・水池

生物の物料のフォー

METRIC POR

对为以人类的会员

有可能的可以,例如Sprite 数; Vacable 数据的模型;而作品限

r (030 er 685 it ----

本監察的関係の決・形 Scott In (×××)整个資源開発を・小別

O - Mill Stead of Physics

新型下小板可要的重点定 20

E放射器原料:
小型用和内容等 — 後常礼之 。

BEST SECRETARY

斯里斯·Lean Maker 東京的人東西

@1864@0c22 *

有效等值的多点图

新闻图 全国的第三元录

Sees Maker (高級的無品的

· Sidner Zone (1997 Bill William)

2・2的気料を以降率と

p - 色色溶解検整理一般有点之 Scox Mary(高泉的製造成 p 大磁板基的型。我表現第4合数型 > 同原布配格・心を転送不大選称

A. 等的表面有其形型的有限。这一类型的。所以在不能数据使用于

大橋「自発表的(1・1・日本集集」の最高 1990年 前を開発する場合 man 1-to 200-1000 BMC RTMAICHATHAGAR

PARK L CHAMPENGER IN THE PROPERTY OF ME

WarditreWN + pr表表的

- 1×6+1・此場際終 (大約38

入是不是信服(明治斯里配要,而父 在入海状则如不可谓者的原理逻辑

伊田女牛田・田本田里の他型Ga 也人也来在对位面也现在,不是由 由型技术的原则在《表现Gobing Game GERTHOUSE MAGNICAL

在本的社会的工作的设计的。 小型处理 — 整理扩充 "办理"

Grand Company -- STARS 1.800 (FR) **美型物种市家共产业公的小金**

您是否對 Game Maker 感到與 趣了呢?放進磁片,打開您的機器 ,動腦筋想想,讓這隻「生金蛋的 雞」為我們帶來無窮的歡樂吧! 圓 / 劉致和



提筆助陣

親愛的朋友:

「精訊電腦」雜誌已於十月十日 出版創刊號,感謝各位讀者的熱情 鼓勵,「精訊電腦」的園地是公開 的,無論任何身份、學歷均可來稿 。本刊歡迎各界針對玩 GAME心得 、程式發表,或是特別譯作及創作

加以投稿,無論連載或專欄均可, 但其內容符合本雜誌之編輯旨題, 並不得悪意攻訐他人。

所有來稿均會迅速處理,如未便 採用,將原件退回。若有特別之寫 作計劃,請先與編輯部聯絡,本判 可以給予必要的協助與支援。

精訊熱線的

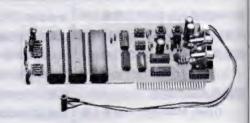


Hi-Fi APPLE 魔音卡的神奇

本判前期所介紹的APPLE I GS 一文中,會提及她的特殊音響效果。有讀者來函詢問: I GS 能做到的效果,I+或Ie是否也能呢?能!雖談不上能完全達到I GS 那樣的品質,但亦能使II+,Ie的音效達到空前的效果——只要加一片魔音卡即可。台灣現有二種魔音卡:一種是依照美國原廠線路

台灣現有二種魔晉卡:一種是依照美國原廠線路 製造的廣晉卡,其功能與美國的魔晉卡一樣,並可 選購 SSI 263 語晉 IC (能發出最接近人所發出 之聲晉),以增加語晉功能;另一種是由本地廠商 所改造的版本——超級魔晉卡,台灣製的魔晉卡能 適用於所有具備魔晉卡設計的程式(除了應用到 SSI 263 以外),使得每個APPLE 遊戲皆能發 出立體晉效。

由於魔音卡程式不多,約有三、四十個左右,再加 F S S I 263 過於島貴(約二千元),因此除特



殊需要外,我們建議讀者選是購買超級魔晉卡,便 能得到其功效。

各位讀者!花壹仟多元,買一個廣音卡,加上一 對隨身聽的喇叭,讓你的 APPLE 進入立體世界, 得到類似於大型電動玩具的音響及娛樂效果吧! ①



幻象製造機的奇蹟

神奇驚異

栩栩如生

創意成眞

MUNISION

在上期的「精訊電腦」,筆者已 經為各位介紹了「幻象製造機」的 使用設備、如何存取檔、如何製作 資料磁片、以及功能的簡單說明, 希望對使用者有所助益。本期「精 訊電腦」將利出詳細的功能使用指 導與附錄篇,希望各位使用者能藉 由這些說明,自己動手設計一番, 好好享受「幻象製造機」帶來的喜 悅與成就感。

使用指導

在前述的文章中,我們已經給了你一些構想,來製作你喜歡的影片了而在本章中,所有的指示都是以號碼來編排的,並符合"FANTA-VISION SCREEN"上的號碼,以便於你隨時查對。但由於是按照工作順序來講解,所以功能的順序並不完全依按號碼的順序來編排。

而在你開始製作前,請先用" CLEAR MOVIE"把記憶體清除。



#1 DRAW(畫筆)

好了,現在讓我們在螢幕上先畫 個矩形吧!首先將游標移至畫筆造 型上並按鈕,該造型會呈反白狀態 ,然後請依照以下的繪製細節進行 操作:

- 將游標移至畫板上,而後放在 你想開始的位置並按鈕。
- 2接著,壓下按鈕並開始移動游標,這時你會發現有條閃爍的線將這二點連起來,這條線我們就站且稱它為「橡皮筋」,它的作用是讓你清楚的看到連接時,線的位置所在。
- 3.將游標移至你理想的位置,然 後放開按鈕,現在應該有條直

線連接這二點吧!

4. 再點第三點,如此已經完成了 矩形的兩邊了。再點第四點,並 把這一點和第一點連接,你將得 到一個黑色矩形。

下一步,在這個矩形上動點手脚吧!要使它更加生動,你需要掺入 一些其他的物體,如此一來程式能 自動將它們連接成一組完整的影片

- ,但你首先得要對"FILM STRIP"(底片方格;♯3)有一番瞭解 才行!
- "FILM STRIP"是畫面的組合,畫面1已放了你剛剛畫的矩形,現在再繼續書第2個書面:
 - 1 將游標移至 "FILM STRIP "下方的下箭號,並壓一下按 鈕,如此畫面號碼將變成 2。 此時你的矩形已經不見了,整



個畫板現在是空白。

- 2 壓上箭號可再回到畫面1,再 壓下箭號,矩形又不見了,即 上箭號是回到影片開頭,下箭 號則是讓你一步步接近影片的 結尾。稍後將詳細介紹‡3。
- 3. 現在在畫面 2 上畫個物體,這 來利用三點畫個三角形! 有了這兩個圖形,雖然有點短 ,不過却已可成爲影片了。現 在將游標移到"GO"(#13) 按鈕,程式會重覆放映你的動 畫,恭喜你!你剛完成你的第 一個特殊效果。

若欲停止放映則有二種方法:壓下搖桿或老鼠的按鈕或 ESC ,如此將回到你剛才工作的畫面;而 壓 RETURN 將回到你壓下時的 下個畫面,也許是1或2。

在每個畫面裏你無需用相同的點數來製作你的物體。每個號碼最多只有32個點,當你使用第33個點時,螢幕會出現"OBJECT FULL"告訴你點數已滿。此時你仍可以繼續製作你的畫面,我們將在"OBJECT NUMBER COUNTER"專解釋如何操作。



4 GRAB POINT (抓點)

操作方法:

- 1 選擇本指令。
- 2.將游標移至方才三角形上的任 一角。
- 3.壓下按鈕並移動游標,這時「 橡皮筋」會將你的圖形顯現出 來,然後把圖形稍作修改後再 執行一次。

當一大堆點擠在一起時,要抓準 確實有點困難,此「橡皮筋」能助 你了解是否抓對點。當你抓對點並 將它放好後,你可再將其他抓錯的 點重新放回原處。



5 INSERT POINT (挿點)

操作方法:

- 1 選擇此項,並將游標移至圖形 裏任意兩點的中間。切記:你 必須將游標置於二點的中間, 如果放置的地點過於偏向任一 點,程式將不會執行此項指令 此外,你也不能在你的圖形中 央加點,你必須先在邊上加點 ,然後再移到圖形裏去。
- 2 壓下按鈕,移動游標,此時橡 皮筋會出現告訴你:當放開按 鈕時,新點會在那裏。如果你 没看到橡皮筋,也許是你放得 太靠近某一點了。因此請先確

- 認,你所挿入的點是否放在二 點的中間。
- 3.試著在每個邊都放點,你會很 快學到如何避免放置比你實際 需要還多的點。現在也許該按 下"GO"看看影片成什麼樣子 吧!



6 DELETE POINT (表點)

操作方法:

- 1選擇本項。
- 2 將小刀移至物體上的任何一個 頂點,並壓下按鈕即成。

假如你去除三角形中的任何一個 頂點,會得到一條直線,而你的影 片仍會執行;若你再去除線上的一 點,則只剩下一點,但影片仍可執 行。要是你將剩餘的一點也去除了 ,影片就不能執行,因為已經没有 物體可以變化了。為此,在使用下 個功能之前,請用"CLEAR MO-VIE"來清除螢幕。



#7 MAKE CIRCLE (書面)

首先在你第一次壓下按鈕的地點 定圓心,而圓周的第一點則是你放 開按鈕時游標的所在。當你在設計 動畫時,如果你認爲圓心放的位置 不好,只要將游標移出畫板,重新 定點即可。

操作方法:

- 1 選擇本項,並將游標放在畫板 某處,按下按鈕,然後將游標 上移二或三吋再放開。
- 2 然後在畫面 2 重覆操作一次。 3.在畫面 3 壓下按鈕,將游標右 移數吋之後放開,再按"GO" 看看效果。

此時你會注意到由畫面1到畫面2的變化過程,似乎是直線的(假定這兩個圓差不多大),而畫面2到畫面3的變化,好像旋轉了一下,那是因爲圓心的位置和半徑都不同的緣故。

4. 現在於畫面 4 內畫一圓,但將 游標移至圓心的左側。然後執 行一下,你將看到在短暫時間 內圓會變得很小,那是因為你 所繪製的畫面 3 的圓心在畫面 4 的右邊,在執行動畫的過程 中,有部分交集,因此看起來 圓變小了。

稍後你會學到如何將實心圓變成空心圓或一圈點。利用鍵盤上回至 ②的數字鍵可改變放映的速度,而 速度愈慢愈能看出圖形的變化。

□ #8 MAKE RECTANGLE (畫矩形)

畫矩形的方法類似畫圖,只不過 矩形是由 4 個頂點所組成的。矩形 的第一點是在你壓下按鈕時游標的 所在位置,而第三點則在你放開按 鈕時游標的位置。

操作方法:

- 1 先清除你剛剛畫的圓。
- 2選擇本項。
- 3.在螢幕中央定下第一點,將游 標向右下方移,作一正方形或 長方形。
- 4.再至畫面 2作一矩形。這次把 第一點定在右下角,再將游標 移向左上方,再執行看看。我 們又再次地使用了第一點對稱 的方法,使得畫面 1、2 之間 的矩形,在短時間內幾乎消失

#9 TEXT (文字功能) 要在影片內放字有兩種方法。第 一種是選用本功能,這種方法較簡 單而又容易控制;而第二種方法就 是利用有特殊字體的影片檔(詳見 附錄 II)。

先將剛才製作的影片清除掉,以 便開始進行本功能。

首先選擇螢幕左邊的"A"然後 把游標放在畫板最左邊,壓下按鈕 再輸入(慢慢地來)下列字形:

I LOVE DOGS

假如你突然發現你看到的不是這些字,而是影片的目錄,那是因為你忘了先壓下按鈕,如此就成了輸入鍵盤指令了。選擇 CANCEL 可以回到開始的地方。

要是一行放不下這些字的話,選 "EDIT"中的"ZAP"將字清除



後,再從更左邊開始重放。現在看一下個體計數器,會發現你在3號裏,因為你已打了9個字元了。而每個號碼只能放4個字元,若超過限額程式會自動進入下個號碼以便放更多的字,空格不算。而DOGS的S是號碼3的第一個字。按下RETURN 即完成輸入。

如此,號碼1成為"I LOV", 號碼2為"E DOG",3為" S"。如果你想讓I或其他單字變 色或變形的話就麻煩了,因為每個 單字都被拆散,所以你無法使其獨 立動作。現在清除這些字重打。在 號碼1輸入"I"後,按右箭號, 就會進入2號,再輸入"LOVE", 同理再輸入DOGS,然後各字就 能獨立變化了。

• 重新使用有文字的個體

要使用這個方法之前,先把三個字變成不同的顏色,然後將游標移 至這行字底下,輸入: "VERY MUCH"

現在這兩個字又有了混色的現象 ,那是因為當你開始打字時,號碼 又回到了1,因為1號內只有"「 "而已。又當你輸到"Y"時,1 號已滿,就跳往下個可用的號碼, 即 4 號,因為 2 號和 3 號已無空位 。而此時因没上色,所以," Y MUCH" 應該是黑色的。

憤怒之下,你決定把字去掉,開始用左箭號——去字。咦!怎麼關掉了"Y MUCH"以後,不酬"VER "反而删掉了"DOGS"呢?因為"VER"屬於1號,而斷字的次序是從高號歸至低號。繼續翻掉其他的字你就知道是怎麼一回事了。

78H 456

2 OBJECT COUNT -ER

(個體計數器)

它會在任何時間告訴你,現在所 處理的個體號碼。在進入另一個主 題前,記得先清除你的畫面。

操作方法:

- 1 開始時, 先再書個三角形。假 如你要再點下個點,以便畫另 一新物體時,在壓下按鈕時, 會廳到一「嗶」聲。
- 2 這時候,你就得使用此功能告 訴電腦,已完成了一個物體, 現在要畫下個物體了。將游標 移至螢幕下方,並壓下「2」 號即可。
- 3. 現在,回到螢幕上,並直接在 舊物體上畫個新三角形,這次 你將不會有麻煩。

雖然你並不一定要照號碼順序來 畫圖形,不過,號碼較高的物體有 較高的出現優先權。換句話說,假如你有1號和2號幾乎在同一位置 ,將只能看到2號。你現在已畫了 二個重疊的圖形了,但因為他們都 是黑色的,所以不太好分辨。

我們現在要用「調色盤」來舉例 說明這種效果。

- 4. 將游標移至調色盤中的任一色 並按鈕,你會看到一個上了顏 色的三角形。
- 5.接著壓下個體 1號,再至調色 盤換另一種顏色,結果並没有 什麼變化,因為2號蓋住了 1 號。
- 在影片中運作8個以上的個體你可在極限數為八的個體內任意運作某一個體,你亦可隨時在影片中挿入新物體,並除去現有的物體。 忠告:你可以在已有文字的個體內放字,你也可以用脚寫詩,但結

按下 ESC 可使你脫離文字功能。

如果你想消去一個個體,最簡單 方法就是空一張畫面不使用它;而 在影片中挿入一個個體的方法,就 是只要先確定在前一個畫面中,這 個號碼没有被使用到卽可。

以下舉例說明:

果是一團糟。

1 從示範影片中取得"Objects "檔。你將注意到在畫面 1 中 有八個個體,其中#1 至#3 是三個矩形,而右邊的圖則是 #4至#8。現在跳到畫面2 ,這八個個體源在,只是位置 換了一下。畫面3也相同。但 是到畫面4時,個體#1至# 3不見了,只剩#4到#8五

- 2 現在到畫面 5 個體 # 4 至 # 8 還是原來的圖,但 # 1 至 # 3 已被用來畫成三個特技師。由 於在畫面 4 並没用到 # 1 至 # 3 ,還可以在這以後改成其他 的圖形。
- 3.現在跳到書面9, #1至#3 也沒有被使用到,因此能夠再 變成其他圖形;這次將會變爲 原來的矩形,因爲影片循環的 緣故畫面9以後又會回到畫面 1。想看看結果如何?壓下GO
 - , 然後觀察一下吧!

在號碼 8 的右邊有個功能窗(Window),它有幾種功能,通常選擇此項可改變背景顏色,如此「個體狀況窗」(#12)將顯示背景的顏色,及螢幕上的總點數。同時它也能提供其他兩種功能,請參閱附錄 I 的迴圈,以及附錄 II 的利用功能窗。

- 4.壓下功能窗,然後從調色盤上 課一種顏色,這個顏色將很快 地充滿整個背景。
- 等會將再說明一些「個體計數器 」的其他用途。

是用意

級用意





2巻下は:1個現在食用を設置した中間にはなっ S sto THE CAPTURE また。 ※流体は2・指数を含み件の数 を対 1mg Potest rance produces to **②北石市 双馬田里市公司**員。 **NAT** 事業子へ MA LETTE (調点を) も原発的電力×・数個数を定め、 (配置などの方工事を包した。 · 体现处理它是 - 经费用未通价等 Face TARREST 機能生活有上下的能表數字。 + 別面製製品 · 斯特克斯德福公司。 不够相關關助自能或亦作。可 SHADARACK - WILLIAM F ・ (中国) (中 OR ACCORDING TO 5的《超級兩東海拔的建設》 2個東京下海路《超台機一丁 · 製造機器を開発される 1 5 cm 4. 型電影院・製造機制の主点 N 、5・電視學業物制・製作機能 **然识的,内容是直发的变形** COMMERCIAL DIST ます・まる・とない部分を66 でが出来ートを見りかな・他の たのののです。 (SEMBEL (MARE) が年41日間合物。 2回基本を中間監察・原件一般 不可能用は、・地下には10日 番を1年を実施できません。 第一次可能量的Bin 一個學術 用能統一個數十十次開聯。 2月第1十四日開聯門。 SERVICE STORES AND ARREST 以一种特殊的研究而成立。 由於 国際下生物性表,由於對對於計劃 Re-6 開發者 2 明64 新羅瑟金,用鹿 A THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE 可能 男子目的まいちのも 昭本 ・大明計算書会再度下午2個 **沙山原在水田等属性的种籍、推升** *無限。例如此句。 課任可能出來工作用能合門前的 BESSELDEN TO A **如海拔,这代共和北州新丁自於**會 图下物图:新民众和食器也。 大事の事件 146年 ・ まと・ 日子を取扱される日 ・ まと・ **技术学展刊**中12.0

W # 12 0

MATERIA A P. S.

2. 再回到畫面 1 ,眼睛的顏色仍 景你剛才換的顏色。

當我們講解GLOBAL(地球儀) 的時候,你將會學到一次換數個畫 面額色的功夫。



#12 OBJECT

STATUS (狀況顯示窗)

狀況顯示窗是個相當有用的工具 ,當你忘記你在這個個體中用了多 少點時,查查顯示窗就知道了。它 提供了有關個體計數器中,反相顯 示該個體的顏色,和已使用點數這 兩種資料。

舉例來說:

- 1 選擇抓點的功能,抓臉上的鼻子。注意一下,此時顯示窗上顯示了鼻子的顏色,也告訴你鼻子是由9個點所組成的,而個體計數器上也顯示了這是個體#2。
- 2 現在選擇去點功能並除去一個 眼睛,順便看一下點數是否由 2變成1了呢?

在此提供一個狀況顯示窗功能的 例子:

- 1選擇畫圖。
 - 2.將個體計數器上的號碼改為 # 4,並把顏色換成和目前眼睛 相同的顏色。
 - 3.畫一個和另一個眼睛差不多大 的圖。如果你不留意的話,會 以爲這兩個眼睛(一真一假)

- ,都可以用同樣的方法修改呢 •
- 4.然而,選擇去點想要將兩個眼 睛都去掉時,竟發現一邊只要 一下就OK,而另一邊卻得要 十多下才行,這是因為圖是由 16點所組成的。為此,常常看 一下狀況顯示窗,就可以避免 類似的事情發生。



#13 GO

如你所知的,選擇 GO 表示執行 你的影片。這部分很簡單,但在影 片放映中,仍有很多事情你可以做 的:

- 1 鍵盤上的[[到][[可調整影片的 速度。
 - 2 SPACE BAR 可作分格放映。
 - 3左箭號鍵可使影片倒放。
 - 4. ESC 表將目前的書面存到 畫板上。
 - RETURN 表停止放映目前 的畫面。
 - 6. 按鈕可停止放映,並回到剛才 工作的畫面。

電腦會保留你停止工作時的速度 ,而影片貯存、和重新取出工作片 時的速度,也依此指令。另外你將 會發現把畫面保存在畫板上,然後 用 PASTE 將它還原在某個畫面, 是非常有用的。意即你可保存下你 不想重畫的某個畫面,並在影片以

外的地方加以修改。

當你以 SPACE BAR 停止放映時,你可以繼續接 SPACE BAR 看分格畫面,或按①到⑦任選一種 速度來進行放映。

示範影片中的"DIVE"是個好 例子,將它輸進電腦,並在GO時 使用前述功能,你會發現挺有意思 的!



#14 GLOBAL(地球儀) 請先清除你的螢幕,然後:

1 使用畫矩形的方法,在前三個

畫面畫矩形。

- 2 現在選擇地球儀(在GO的下面)。
- 3.到調色盤去選個和你剛畫的矩 形不同的顏色。執行時,你會 發現每個矩形都換了顏色。
- 4. 現在試著選擇另一種尺寸(見 #17, THE DIMENSION BOX),例如點,然後再執行 你的影片,這些個體都將變成 了點。在進行下個步驟前,先 確定在尺寸盒中的實心三角形 關樣是否又呈反相,如果没有 ,請用游標選擇。
- 5. 將地球儀「關掉」,並改變現 在矩形的顏色。再執行你的影 片,並且注意這次其他的矩形 是否有變色。
- 6.用按鈕停止影片,打開地球儀 ,再改變矩形的顏色,執行影

片。發生什麼事了?為什麼用了地球儀,而其他矩形仍未變色呢?原因是地球儀會找尋同一個號碼,且同一種顏色的物體來改變顏色,換句話說,如果你將一個物體改成綠色,而其他物體仍是黑色,那麼當你打開地球儀,將綠色改成黃色時,仍是徒勞無功。因爲程式只會找綠色的物體換色,而不會找黑色的。

地球儀會在所有畫面中,找到你想改變的個體號碼,並改變其中你想改變的項目(只有一項),意即你在改變顏色時,程式就不理會你是否要改變尺寸;而你改變尺寸時,亦不能同時改顏色。也就是打開一次地球儀只能改變一種功能。

注意:不用地球儀時記得關上它 ,不然當你有所疏忽時,將造成連 我都想不到的結果!

□ ♯15 OVERLAY (覆蓋) 本功能會在你工作過程中,將你 在螢幕上畫的東西通通保留,如此 可讓你一次處理一大申畫面,並可 使你清楚地確定,你所希望的物體 變動的路徑。但在放映時此項指令 就失效了。

操作方法:

1 選擇此項指令,並從頭到尾將 你製作的「小電影」中的各畫 面掃過一次,目前你的螢幕將 是一團糟。

現在,你應該體會到此功能的 重要性了吧!雖然你可看到每 個畫面的東西,但實際上你仍 只能修改目前畫面上的東西(在右上角有畫面數)。

2 使用抓點功能去試抓每個物體 的點,注意最後只有一個物體 能讓你擺佈。

試著取得"DIVE"檔,並用覆蓋功能從頭到尾看一次。記得進行 下個步驟前要把它關掉哦!



#16 ANIMATION BOX (動作盒)

當你製作每個畫面時,你必須告 新電腦你要此畫面以何種方式動作 。本功能中,每個圖案各代表一種 動作,讓我們一一探究:

• 正常狀態

到目前為止,我們一直在使用這種 放映狀態。正常狀態下的動畫是一 張一張地變化,而每一組新物體出 現時,前一個畫面將被清除,除非 你去更改,否則程式一開始會自動 設於此狀態。

• 背景狀能

本狀態可讓你將某些物體「丢」 到背景裏。將物體丢到背景有許多 理由,其中之一就是:它們可以當 作影片中的一組道具。舉例來說, 選擇這項功能,你可先製作一排建 築物,然後再製作一輛行駛的汽車。



另一個理由是,這樣做可以空出 幾個個體號碼,讓我們能再加入一 些別的東西。(一個「背景物體」 是不必用個體號碼來追踪的)。

第三個重要的理由就是,可加快 影片的速度。如果電腦需要追踪的 物體愈多,影片執行的速度就愈慢 。假設你畫了一張臉,而只要動鼻 子部分的話,乾脆把剩下的部分都 丢到背景裏,這樣鼻子就可以動得 快些。

最好的方法是你一開始時就為影 片製作背景,如此你仍然可以隨時 將物體置於背景,以便使用新的物 體。

試做下面的例子:

- 1在動作盒中選擇背景狀態。
- 2 接著,在螢幕中畫個矩形並上 色。
- 3 跳至畫面 2 , 空著, 再跳至畫 面 3 。
- 4. 在畫面 3 ,選擇正常狀態,然 後在螢幕中央畫一個三角形, 上一個與畫面 1 矩形不同的顏 色。然後至畫面 4 畫個不同的 三角形,再跳到畫面 5 留個空 白格。現在執行你的影片。你 會發現起初三角形在變化時,

矩形在後面不動;然後回到第 一個畫面時,三角形又不見了。 這裏要再强調的是,不論何時使 用背景狀態,使用該狀態的個體號 碼,在前後一個畫面中需留空白。

例如,個體 # 3 在畫面 4 中使用 背景狀態,那麼 # 3 在畫面 3 和畫 面 5 必須留空白。如果背景狀態在 畫面 1 被使用,則畫面 2 和最後一 個畫面中的該個體號碼就不能使用 。因爲影片是循環放映的,當然最 後一個畫面是下輪第一個畫面的前 一個畫面了。

假如你不留空白,那你的背景將 會動起來。試著將畫面5冊去,執 行一下,看看發生了什麼事?要清 除背景,使用FILE MENU 中的 CLEAR BACKDROP。

閃爍狀態

開始使用本功能前,請先清除前 面的例子。

本狀態乃利用兩個畫面間的閃爍 ,造成幻覺和耀眼的效果,如果再 加上有邊線的實心物體,效果更緣 。為了舉例說明此效果,你需要一 個有邊線的實心物體,意即你要使 用下一章將說明的尺寸盒(DI-MENSION BOX),但現在:

- 1 到右下方處壓下該處的下箭號 , 使箭號上面的號碼變成 1。
- 2 再選個你喜歡的顏色。
- 3 然後選擇本功能,再畫個矩形。
- 4.到畫面 2,畫個不同顏色不同

位置的矩形。再至畫面 3 做同 樣的工作。

5. 用鍵盤選個較慢的速度,例如 6(本功能慢速放映下效果較

好),然後執行。

使用閃爍效果的範例影片是"SPIDER"。高手級的人會想到用此功能,以加速他們的動畫。由於這牽涉到更複雜的觀點,因此我們將在附錄I中詳盡說明。在範例"MORFIC"片中你可找到此功能的用法。

• 留跡狀態

此功能可讓物體在變化過程中, 留下影像。在製作特殊效果時,它 是相當有用的。練習本功能只需先 選「地球儀」,然後把剛才的閃爍 狀態改成留跡狀態就成了。試著在 不同速度下觀察它的效果。

使用此功能的範例有"VOLCANO"和"TRITRACE"。



#17 THE DIMENSION BOX (尺寸盒)

開始本功能前,請先清除你的影 片。

所有在FANTAVISION 中的物 體都是以點所構成的,但它可以實 體、線條、或點的形式出現。在尺 寸盒中的三個圖樣,顯示你在製作 個體時所使用的形式;而右方的號 碼則表示在此形式中,個體的表現 方式,上下箭號是用來選擇的。

●實心體

程式一開始時自動設於此狀態。 如果你不先告訴電腦你的選擇,那 你畫出的物體,將是封閉而且上了 色的圖形。在你工作時,你所選用 狀態的圖樣,應呈反相顯示。在實 心體狀態中,你可有以下數種方式 來顯示你的個體:

- 0 表設有邊線。
- 1 表黑色邊線。
- 2 表白色邊線。
- 3 表黑邊線,但最後一邊不連 線。
- 4 表白邊線,但最後一邊不連 線。

讓我們——來探討:

0 ——没有邊線

請留意上下箭號之間的數字是0

- 1 先將背景顏色換成黑白以外的 顏色。
- 2 再使用個體 1 於螢幕中央,畫 一個中等的三角形(用別的顏 色)。
- 3. 在畫面 2畫個小一點,而位置 不同的三角形。
- 4.打開地球儀,看一下影片執行 的速度。待會有了邊線以後, 速度將會變慢。

1 ——黑色邊線

1.停止放映。到尺寸盒去壓一下 下箭號,號碼會變成1。順便 看一下你的三角形,它已被黑 線所包住了。

1.佐澤本の女・佐藤寺田・島伊 | 医下下角侧侧侧侧侧 42 · 孔 | 连续输出了比较。

CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF

手術人 (在中的原語状態)

Winds - Morror 6 -

a Chaffin

最高的第一位の中部的は1/4 ・広州的中央の石井会人・ 総合的月状成在の(日間)・ 大田下で(カマツ・20年が1930 1987年(カマツ・20年が1930 **第一条例及在公司工作的表现实**是

DOMESTICAL の の表別の理解は、5一個不確 FAM.

2. 香味和の食品・4. 広の可能的 塩井品等人の水料の多。料用上り 当飲み取削を約入り・6. 世紀をかま 制化ナー可能の自然加入・5. サイ・

1. 表示的概念等值如4. · 由在10

でで終す 体化学を指導性・対人会で記録 OC(Gen.)就是> 医聚合致异核物类异类的 **はおきまー党を認識的等・前を**等 THE RESERVE CHARLE **数·除一個計画製血製料不允为例** 电影的表示建全点,如果原则 工具少数图形形成图,也可能

100年1月1日 - 大口不可能的 野旅・ 4 会理下記者・編集2 ・均元数 有での記憶に、 不可能多大多か。今日の出版の との後、可能を使用のCODES中 NAME OF COLUMN TWO OF 世代を成立を表示の研究をおける 丁・大作では世界を表し、名称表を (他大小。大助。故食也)翻凝治 ·伊里不可多食。是解可以。 1 下水(1 に火を乗る車)、石戸重じ水、火 (現代利用水・1 下十分車 (第一年数 上版・登品水・(1 下十分車) ・ THE MA THE PERM

※281ド(の対力数) 表表表対象を関す・色質を開発 **使用联系的现在分词** 1.00 CO-00 MOVES M * DIVE * B A

献日本

2.0年20分別四級,大概實際表 第一点整体由工場同位。 前第"CANCAN"中的反應人 表現由他的影響場內,可用他定分

2.の他をおり食品・4.次の可能を

·加斯斯科学的研究。 CALE

用。如果我在 2 Kmg ki

SE INCHES

おおおがかけら を大明・

.

现在全国运用 100 LHORS SERVICE - III 数31 1:352月後数ま2 中の代数が成れ 型·原化一型性上與缺陷可能

到此,使用此功能,使可以明初—

L表示的影響 5.1 加速200次配 使用提供大量的以下113%的 計画的・表一個・発売技術の

-

50 - PARTY - PAREN

北京を登録ート・ 新世界ので、 ・ 日本日本の 日本日本の 日本の 日本日本の 日本日本の 日本日本の 日本日本の 日本日本の 日本の 日本日本の 日本の 日本日本の 日本の 日本の

enter m-g-my design

京共本市(X)・電気(2000円)

WHITE SHEET SHE COMP

PERSON IN COMMENTS 20 · 使用其用数 · 医可以现在一 **现在资源企业**等: L門面標本・基礎的な影響・表

章·武策·从至日為時人2006 森成3 -使用金融を開発する (2012年)の

MUVED N - DIVE - M.R.

科明改革、新文教技术并含为

人人也有 并且與他需要付款人具制度 了一直用点的有效用度。如何如 或定型的原则,不是的成本。但 可能用度的是以下度。因此 一定。由的各种和有工具)。 578117(医疗

型·用·编编码从由数几不多大数 企物编。如来每处用GOIDTES中 的复数形成!一种只要用) 解音探察

1965 A 4 克斯 N 高利 + 西河 A + 海南北 全体原因---任西提供收益,并先提 の数・AMPROMENTS・NASA を関わるないないない。

L.用用心理证款的重要。《知题 近多解证明在上下的题》。 E.河南州田区市州州省、西京市 東新士芸/統。 1月(京弘上京教・武治・列始の

150.046

性性 (5.400) 1.実践本語後・異面類的・故語 表現無限 / 200円768 d 1 (5)

2. 他们似化,后他似种维护统计 ASSESSMENT.

用品类形:

も見たのかわ始め・人を登場を 等・発表的性 (2000年) ・ 発表的性 (2000年) をは、CANCAN (中央を選択) の保証法法院の数は成っ # 2000 in made in a section of the

第2 (2000年) 大変数の上記録・2000年 よ

の数。 4 英数での数: ※※() ・ 対象数

STRIP (MU TH)

公社中以及通過時,已經於完成

本子の原理である。 本子の原理化で 本本をクリタイトの原理化研究 で始め、自然で発展(2000、884) madica, bandi Nulla **心光大小・大都可能を参小器が終**

了。他的可以自然实施,我就要使 你是我是我的唯一小会在这次,但 MARRIES - DEFIN STRIPTED 株式資産を収集十名間(日 名声 三記・日本を可用す 数)・

(U) (Dynn) 財産。 大衛門衛衛 医空間 医中枢病 · 展別及社会中民間高效率。 STATE OF STREET, STATE OF - 保護・機能が開発の保険が **期,你们将时间都用的路。但是**公 三角形。如此是可能来是形式。 THE PROPERTY AND ADDRESS OF A PARTY. 清技术的三维是有有的一都三 表形的第三指型分。如果与约 三约形型市场的超过,此时而 LARG

MERSHERS:

Mar .

LO 解析を1 ment 心を物・の

MATE - DIRECT

A-69 NACHMEN

BARON I MANAGE AND ATTRACTO T AND 在此下去工作之前,如果如此形 版。 6月1 型数别数4 - 识是数 B / 特别规模人员工内部专席各类 HARLE : (明成年): 「在機能中聚集中間採集課金) 金倉屋野政治以 - 福光か中的は

表情的形式,如果整理事件整了 | 如果能不要在数数值。

操作方法:

日本日を出

成的使用状态有关(1991) the party of the William Court

製造人 におようかを大い会社

大田田田田田田 - 本の田田田田田 開作者を大小中田田里 - 中田上ド 開発を担付取的大か・触発会人士

L用数保護的な対象をおっと無効 as Kusa - Francis 2.利益省等人把保存2.《安存工

ラティ |X --- | 4点運用 | 1 形 ドトをと称曲部等を2・3。 立典数を下立い・ Lagrang - anide - se WHEN - WENGER 314) 这些数据显示和数据2·

1票子下海領域側隔摩城(*) 8 企業保護工作者。 2.内容行政区。 3-1999年成長第一月不過点

16年7月 : 2.在個別作家等中的資金數數 2.2

·金刚尺寸当中间然即在 NII

王维烈,如此使明渊明起来。

THE PERSON AT

の世紀本上書館会・自然問題 上角が関本立書館会・自然問題

・ 一二 美雄田大郎 第五章(E) ・ 一二 美雄田大郎 第五章(E) ・ 一二 美雄田大郎 第五章(E) ・ 一二 英雄田大郎 第五章(E) ・ 一二 本雄田大郎 (E) ・ 一二 本華田大郎 (E) ・ 一士 (E) ・ 一士 (E) ・ 一士 (E) ・ 一士 (E) ・ 一士

TRULE NOW WAS

DAGE. 3 一 四海放射及於一度不過學 於不數學。從朝國總定成立。如 學三角的會等三個學學。即能可繼 能在個學學上自成的之下,而下言 nestes -

在我少年工程之前,對在教育也 在我少年工程之前,對在教育也 (1000)

1600

OCHMANDA TORNA 8-1 有型性数1/20系数 数2 ヤス田・ **なり返去を付め、名で本とかる** THERE WELLS

等する意大小不同的表 ・利用・下 事業の影響所のよう・整領的大会 Breck - Texas extra access

・技術的資金契用数を含 ・技術的資金契用数を含 ・技術的資金契用数を含し、利用() 学学の光美学の記念を ・数

際・海り取出「程度点 -範部 - CANCAR 「中で終記A 配針の存用機能点」。 可点が会 · 斯 治國際保存經過 · 不知的可能的

人然在校身體內的。大概而發表



底片方格中有十六個方格,每個 方格由8個畫面組成,每個畫面最 多有8個活動個體。你可用上下箭 號找到任意的畫面,而螢幕右上角 的畫面計數器會告訴你現在的位置 。現在螢幕上所呈現的是"DIVE"的畫面1,而上箭號下方的黑色 方格,會表示畫面1在這方格裏。 操作方法:

- 1. 壓下下箭號直到計數器出現9 。現在黑色方格應出現在第二 格,表示畫面9在那裏。而綠 色的方格則表示你已「曝光」 的書面數。
- 2.壓下下箭號直到計數器出現25. 。黑色方格降至第四格,而上 面三格綠色方格表示,你已曝 光了24.張底片。要再加入畫面 於此影片中,你得從畫面25.開 始。

※注意:儘管你只是「看」一下畫面,但底片却已曝光了,如果你想除去報廢的空白格,用EDIT MENU中的CUT即可除去。

Goodies

#18 GOODIES 的小選擇頁

本頁中的各項功能,可讓你以許 多令人驚奇的方法,來控制個體的 變換,請先清除螢幕。

ZOON

- 1.畫個三角形。當你一開始進入 FANTAVISION時,程式已 自動選了此功能。如果因某種 原因你不在此功能中,請重新 選擇它。在螢幕上"GOOD-IES"字形的右邊有二組箭頭 ,一組箭頭相對,另一組朝外 。選擇相對的那一組,是不是 三角形變小了呢?事實上,它
- 2 同樣地,另一組箭頭可使物體 放大12 %。

比原物體縮小了12%。

現在讓我們以 ZOOM 製作個效果:

- 1. 把你的三角形弄大一點點。
- 2. 現在選擇 EDIT MENU 中的 CLONE 。 現在螢幕上應該是 書面 2 。
- 3.然後將畫面 2 的三角形弄小一點點,再選擇 GO。現在你的三角形正對著你呼吸呢!你在數學課大概還沒看過會呼吸的三角形吧!

TURN

請再清除剛才的影片,以便進行 下個步驟:

- 1. 在螢幕的左方畫個矩形。
- 2選擇本指令。注意!右邊的箭 頭變成了順時針和逆時針方向

旋轉了。

- 3.重覆選擇任一個箭號,這個矩 形將一邊旋轉,一邊移動。那 是因為你沒有用捕捉盒將它框 起來的緣故。所以它以螢幕中 心點為軸旋轉起來了。
- 4. 現在選用捕捉盒把矩形框起來 。再任選一個箭號,這次它將 以捕捉盒的中心為軸旋轉。

LEAN

還是請你先清除螢幕以便開始。 1. 選擇本指令。

- 2.畫一個黑色矩形當做門。
- 3. 换個顏色,選個體 # 2 ,畫個 相同尺寸的矩形蓋在個體 # 1 上,現在你只看到 # 2 。

4.用捕捉盒選個體#1,再使用

- 本指令的任一箭號。這時你會 發現個體 # 1 從 # 2 後面斜出 來。然後利用捕捉盒的移動特 性,把 # 1 移到 # 2 的下方, 現在你有了什麼?一個影子? LEAN對製作投影效果非常有用 。等會你就會學到如何複製一個物 體,這樣不論如何複雜的圖形,你 都可以為它製造投影。
 - 5. 解除捕捉盒狀態,再使用LEAN ,這次兩個門都會傾斜。除非 你使用了捕捉盒,否則使用 GOODIES MENU 中的任一 個指令,都將對每個個體發生 效用。

FLIP

本功能在選擇時會有一個垂直和 一個水平的箭頭。只要選水平或上 下的箭號,你就可以把門左右翻或 上下翻。

操作方法:

1.用捕捉盒把兩個門都框起來, 再翻看看。這次又如何?它們 將在框內翻轉,如果你沒有用 捕捉盒,它們將以螢幕中心為 軸翻轉。

SQUASH

請清除剛才的畫面。本指令的功能在於使你能夠壓縮一個物體,使它看來有三度空間的感覺,你也可以用它來製作橢圓。此外也可以用來製作投影效果,特別是光源從上方來的時候,效果比LEAN要好用多了。

操作方法:

- 1.在螢幕中央書個黑圓。
- 2.使用 SQUASH 將圓壓縮,使 其看起來好像躺著一樣。
- 3.到 EDIT MENU 中選用 CLO-NE ,現在我們應該在畫面 2
- 4.使用捕捉盒將圓移至畫面頂, 再用 ZOOM 使它小些,然後 執行影片。是不是有三度空間 (3D)的效果了呢?。

Edit

19 THE EDIT MENU (編輯選擇頁) 在EDIT MENU 中包含下列功能:

UNDO PASTE CUT COPY

CLONE ZAP UNDO 的功能

UNDO和 CLONE 在畫面和個 體上的製作功能是相同的。尤其 UNDO特別是用來對螢幕左邊那一 排功能,作回復的工作。

- 1. 能使畫筆、抓點、插點、去點 、畫圓、畫矩形和文字等功能
 - ,回復到前一個動作時的情况 。
- 2 可使捕捉盒內的物體,回到它 先前的位置(假使是被移動過 的)。但不能恢復 GOOD IES MENU中的功能,你只能用原 來的 GOOD IES 將其恢復。
- 3. 可回復剛剛被改換的顏色,但 用地球儀變換的顏色,則無法 恢復。
- 4.對GO、地球儀、覆蓋、個體 計數器、背景顏色、畫面計數 器等功能都無效。
- 5.對尺寸盒和動作盒都有效用, 但是直接回到原處修改會快些! CUT COPY PASTE

請先淸除螢幕再開始使用本功能

CUT 和另外兩個功能都使用到 畫板———個螢幕以外看不見的區域,回憶一下你剛才作畫時所捕捉 ,截取或複製的圖形,使用一次只 能去掉一個捕捉的影像。

當你使用CUT 指令去掉一個畫面時,整個畫面會送進畫板裏,並取代剛才在畫板裏的東西。同樣地,該畫面亦將從影片中消失。如果你要它重新出現的話,必須在你想要它出現的前一個畫面,選用PASTE。

COPY和CUT只有一點不同,就是COPY並不會使畫面從影片中去除。另外PASTE能使你將剛才COPY或CUT的畫面,複製到你想要它出現的地方。

你也可以在使用捕捉盒的情況下使用此三種指令,如此只有被捕捉的物體會受到控制。當你 PASTE 一個畫面或一些個體時,程式會自動把加進來的個體放入個體號碼中;但如果個體號碼超過 8 時,PASTE 將無法執行。

選擇範例影片"REDWHITE—BLUE",你將可見到本影片由三個畫面構成,每個畫面有文字來說明它的顏色,分別是WHITE(白)、RED(紅)、BLUE(藍)。現在我們要改變它們的順序。停止放映,回到畫面1:

- 1.選用 CUT ,畫板會呈現白色 ,而畫面1則成了紅色。
- 2 到畫面 2 ,你所見到的應該是 藍色。選擇 PASTE ,現在畫 面 2 變成白色,而藍色則被擠 到了畫面 3 。因此目前順序是

紅、白、藍。

再來我們改用 COPY 來實驗。剛才已說明了 PASTE 和 CUT 的關係,COPY 和 CUT 主要的不同在於:COPY 不會删去畫面,這點請牢記。

- 1.回到畫面 1 ,用捕捉盒捕捉紅 色,並選擇 COPY,看來似乎 沒有什麼變化。
- 2.現在,到畫面 2 並接下 PASTE
- ,你將看到畫面1的紅色加進 畫面2、3。
- 3.以捕捉盒把畫面 2 的字都框起來,再 PASTE 到畫面 3 ,此時,你應該有一行含有紅、白、藍三色的字了。

注意:假如你在影片放映中壓下了 ESC 或 RETURN ,或你在分格放映時使用 SPACE BAR,你都可以將影像複製在畫板中,並以 PASTE 插進影片中,當做新書面。

CLONE

CLONE 簡而言之就是複製畫面 。選擇此功能,電腦會自動將目前 的畫面複製到影片的結束?

當你有個複雜的畫面,而不想再 重畫一次時,CLONE 是個非常方 便的指令。你只要將它複製到下個 畫面(假定目前的畫面是影片的結 束),然後在那兒修飾就可以了。

有時你會不知不覺地曝光幾張畫 面,以致於你所CLONE的畫面和 影片間有了幾張空白,但只要用 CUT 將其删除即可。

當你使用CLONE 時,似乎看來一切都很正常,但當你看畫面計數器時,你會發現你已身在影片的最後了。另外使用捕捉盒並不影響CLONE 的進行,有時反而更加方便,例如你在使用捕捉盒作GOOD-IES 功能時,可省下CLONE 後再選捕捉盒的龐煩。

請清除先前的示範,來做個有趣 的實驗:

- 1. 隨意書個矩形。
- 2 用捕捉盒將它框住,再選擇 CLONE。現在你應該在畫面 2。
- 3.到 GOODIES 裹使用 TURN 反時針方向旋轉四次。
- 4. 再選 CLONE ,用 TURN 反時 針方向旋轉四次。
- 5.選 CLONE,再用 TURN 反時 針方向旋轉四次。
- 6.執行影片,這時你應該看到一個旋轉的矩形。

假如你喜歡這一類的事物,可再 多試試。要不然請繼續下面的ZAP

ZAP

使用 ZAP 能讓你除去一個畫面 或個體,而不影響在畫板中的東西 。要 ZAP—個物體,你首先須用捕 捉盒框住它。 File # 20 THE FILE MENU

(檔案功能選擇頁) 請參見簡單說明該章之#20。

我們已經帶你游遍了 FANTAVI-SION的神秘領域了,希望你能夠 在這個廣濶的世界裏,盡情地發揮 你的創造力。萬一你遇到了什麼困 難,附錄 I提供了一些解決參考。 另外,其他附錄裏也有些有趣的技 術,可增強你的功力。

願幻想與你同在!!

/郭世昌

附錄 I

• MOVIE MATINEE

這是一些放在FANTAVISION 反面的示範影片,請將磁片翻面, 放入磁碟機中,重新BOT+(重新 開機或壓下 CTRL),空心蘋果, RESET ——假如你有 Apple IIe 或 IIc),然後放鬆心情,欣賞一 番。

影片將重覆地放映,其中 SPACE BAR 可暫停,左箭號表倒放,數 字①至⑦為定影片的速度。 ESC 可停止放映, | RETURN 則是放映下部影片。

● 製作 SHOW DISK

你可以將自己製作的影片放在一 片磁片上,它會自動載入執行,多

* 田本

小点:我像就是第二DOOPT 988

A-自己会员教授家公平等 · 40

実は飲む存在の表を表を行っまる

できない在1・世界だり・世

を上版を引送。 を上版を引送。 お音の文字を示される。 DTSKGと考末・TEROを表面が

A DESCRIPTION TO A TRANSPORT TO 1 LINE 1 A TRANSPORT

利益: DOS:20 STURMEN : 有・中華A明 「 1. 10 大田道 5 AVIII)・東京高 (東州市 1 (10 年))・ 佐藤 1 江東 1 (10 年)

新書名は「観光賞」前来表示本 写本版「別念」と2007WT753UK ト ま 1機程度・1、年 七台の機・七心 「知道のは、一年の日本の機・七心 「知道のはな、一年の日本の場」では 「生産力・技術を経 「生産力・技術を経

現底が中心を表現というできません。 由状念書を表現と表示・例目名 ・以下は一句表現をより活性なる。 の場合は一句表現をより活性なる。 の表在を作品のは、118K い名書 は音音の描述一次を引用ます。例

#APP#CHRON DISK ・位 PARIAVISION 他が発音をはな

PARTACISTAN MESANDAN R・食な一般的な・気を数す SPACE DALL - 以外資金する

南西种国际教育社 外国的《汉

何の有限的を担心 の人の一般を開発しています。 の人の一般のでは、 の人の一般のです。 のんの一般のです。 のんの一般のです。 のんの一般のです。 のんの一般のです。 のんの一般のです。 のんの一般のです。 のんの一般のです。 のんのでする。 のんでする。 のんで。 のん

STOW DISK MAKELLOWN

開 SUUW 2018年 | 日本地計・製 原来等を取りで、他も利益につか 不規能的果子記憶・出現電別ト 利用有限性に 一般に 有性に対する場合、第一次開発 になる事態を取りませない。 万井東で P.O. PAVISION 本代了 森県所数数の第一数名可が開作 你們可可能說的。 包括人格的模型對於STROW DESSE 合作使学作一個相談入了可以不過

MESSEL FANTAVISION EST WASHING DISK - 的数件 - M MPS 単元のできっぱんご見からする 在計構解於上海市・日朝春報子 SHOW DUSK WANNESSTORE WATERAL. 但有特殊的工。 6.400.0000上面面的 5000 0150 包含性含匀 他也是人之可以。F

表別者を持ちませる人、同一名を取 で使用者の名の名を 名言を刊れ

分下数据的的: · 依然在创目是 "这位或数据,可是强压的是了程序

本格園の下面観光の経過ない。 本格園の下面観光の経過ない。 を同日は生活剤・立ちかのか。 を同日は生活剤・立ちかのか。

位後・見書用 SAVE等・自対策 | 円光行後 FONT J 2条 7条を含る

MAZDICHER DESERVATOR LANGUED A FARTAVISTON L

国内的に対した。 国内的に対した。 本部国人大学、自然を担けます。 ・ 本部の大学、自然を対しています。 ・ 本部の大学、自然を対しています。 ・ 本部の大学を発する。 ・ 本部の大学を表する。 ・ 本部の大学を表する。 ・ 本部の大学を表する。 ・ 本語の大学を表する。 本語のたる。 本語の大学を表する。 本語のたる。 本語の大学を表する。 本

THE PRO IN MALL PROPERTY AND REAL PROPERTY OF THE PERSON OF THE PERSON

AND DESCRIPTION OF THE

此,如果我用纸牌面的字数。如此 可以相如何常作为民主处理。还是 ,或可以当然为证金中看来为你必

東京教育会会・会FANTAVI 名(CN台画展覧・共一部機能制)

ANGENTA OTTO DE LA LEMENTA DE RACKDOOP, 在成为光水源。A 《伊米·莱西河的学句》

AMERICAN MARK AND PROPERTY.

· · 中美国《数据通信》(第一条数

·泰山市區監察院企业展示制200 中国的部分服务技术协会。 电单

現代表表表し、資金技術・選問が

有名を持有一批が決定・DXE **的职位。新为保证电孔表向的**有

新会議報を発表・製工業等が、近年後4日本 FANTAY ISLON 上

表映・加利報像・ 上位数表示を「SHAN」(SI会像

大田本である場合の開始・所以は

STREET,

X 条件服务 数据在一种保护。 2

MERIT OFFICE SHOW DUSK + IE

SPOOR DAR . LANGER IN CO.

大阪市 SIEW DISK 在の教教ト LPACE BAS - 立動学いと系統

THE RESERVE DAMES OF

IN . S N M H . St. Sec.

常张月海加州港北下,安米里里

後を発展された場合を開発する

2.你必须温度一基础种和研究: 5 SUPERISHON DISCOUNTS

经价值 电路车更浓的管料片一张

The Designate | Transported

※第一件を指える水を開け、 等級・外を指える水を開け、 はないのののできます。

PILE VENITARILOAD BACK

0000 · 任何只要的数许国际第 · 由政治国

personal mest

ANTERIOR MARKET

・ 皮用器 "

PROBLEMS.

gar seek disk diskset Seek and experience GMM C-R SHOW DISK OF

大中。在福森林的 SHOW DOSK

(· 传要数智及(Back drop)

是使用使用的现在分词 Enter

BATE OF LEADING THE

menance Series DISK--BITTE

操作于以社会的中的图象化,但

及他 Pro Dought 上海环岛新行 图形,他有两方面大路超行。 1 年在原建片样人基础像,更代为

WISTON BANK - 4C

FILE MENEWIFERAD SACK CHARGES.

DOOR - A MANAGEMENT - BOTTO

· Natr Chrisen & Cir. E

製造上・製入時間含蓄酸。 本点 原本物理解核点果・素素×−5 数。 (原導者集務権の基・原理ペーラ 被。 企業的に対す事業を代えるの話 全体を発す 施設月末・1307 事・開設制の設計事件を設計 計量の数字を対す 中心人・以及会

PTS200000 N · A的存储区制 使用功用等、附右通用调盘了点数

送明王歌中の前・伊奈・山田中

有な必要を会議れ一門を与って

数文字编出数 SIKW DISK ·· A

FARTAVISIUS EMPERATE

い・音音ーではる・気体をト (PACO ANE ・日本発音を1.月

新物理SHOW DISK (大大 向他で SPACT DAR ・金額を数をかい

MARKET MARK BISK IN

PARTAVISION PLANS Drive

(A)- 原王国 南 - 東門以下の

CH. ARROX SUR DISK

野・田泉野寺家 (Bend comp) ARM教育会園() · 第3次年

新有数据令: 由至我有所证据是

機,更可使用Oriect 水平電影

MANAGE STORE THE SAME AND

HOP- WHISHERMEND . BRAD

SWESTN :

100世間小物東子面一個加快調和 **正水沙田生命: D.DY 智事表的字 大克尔亚子。** 本の対象とは、COMの表現を使用しています。

D.企業を対象を確認した。

D.企業を対象を確認した。

D.企業を対象を確認した。

D.企業を対象を確認した。

D.企業を対象を確認した。

D.企業を対象を確認した。

D.企業を対象を確認した。

D.企業を対象を確認した。

D.企業を対象を確認した。

D.企業を対象を使用しています。

D.企業を使用しています。

D. ではいます。

D. ではいまする

D. ではいまする **都在新教的大学和第**《中国外集集 女事対象権・金融権が哲学小孩子 拉丁 wing a warmy happen and white the contract " 1.各個機能與20年間無效的第三 2. 表示证明 · 四次的字的变化 表示证明 · 计多数字形页 th Hinday School previous materials 年度の子言者・大郎祖言 Fela 格・曹一曹後間中兵会も※を保持 2.被争为这个解职会一次,唯一不 一次不由の動脈等で表す場合の 同胞と、次子自不会を整合の 内閣共一、支持等可以共同企业 自由文子区。 4次于自治量进来的商品不管中华 用。拉勒:北京子會數工作及於 光平等方式形成(11分)。 使用的现在分词以为在电影外通见 D-SCO. THE LANGEST W. CT. PARTS DE - SEMILETANS MINISTER - DEDICT 约束来,原展型第一直包括数4-MORNEY CONTRACTOR - FRANCE 付きできる 食みなど・ 原理を始め 無大監察が選手を表現を表示。 利用を表示を表している。 ト・市やの月本の機能、元をは、一を「第一本を表現などのである。 ・は、水準・利益の他と100年。表 ・大・くい 11pptog) 地理研究。 不同的位置者而 (水) 以外的设置 同僚、经验者因为证明设置的问题 0 - ・ 財産は成二十 - USD 1 下水 ・ ONE PRODUCT で 一 TERROR ON ・ ・ 位置機 PROTE 単元 単位 の ERVT AVI S I ON 本名 A 有 表 不 子 序列取 - 性 - 均過資金管理 - 音樂 即用 6年(前100 中 b 66時年 - 前10

以水中型的B: 《OPY表现电影学》(《自由的子》 100美多小公水(第三美国农业作 がみはは下海を発する。母のは **有限的第三人称形式的现在分词** の石材を含まな物を・音楽を作業 的原规原则,此心也以强而亦此于 同: しない原告をお中さいできます 機・ 一番を大大のようが 他・ 一番を 一点におけ上記さ 原の表するる一点におけ上記さ が他の中で ・ ためいで の後・ 大 ・ 大型の信仰を看着的をです。 · 国际的表。因此他以外以下有效 2.存在方法和提供金一度、以一不 1.存在方法和提供金一度。以一不 · Nacht interior · 地間資訊等發表出檢查。 關助政務機 "Rests"的在一個 FREE 18 F原本使用和内容等 477・174 (1987) wase describers **基础表于由。** 本大丁省的希腊本的情况不愿益的 分的支援 - CG49 下来 L 和11 表示 (WERLAY) - TEAL ATE 等。在第二更至《理论工作者》 學在文章或數學的基礎。 展覧点が表示(NPY)、作曲者等 優に似る。使可以用作用配施、不 下行了多少問題、他許是1、他们 過度配得を必要的地方、基礎 **免费用用以前以有数数数数数** 6 数型分・ は放射が効率を対応 (YASNA) TORRETONISMEN **美工技术的工作,并将某些不** SERRITOR TOTALE 可引用型 **の時度が下れり子・日本会社のよ** ※ 対象を必要を表する。 はちた点を 個別方面を表現示之、明治在別 不同的位配品表一大。由が決定的 開発、自分器の定括を配合不同能 の理形、以「個句面影、電面料「 Mary・4月一句画の登録を前用 ・・・から日本も同時間・利子を 电等效能平衡等压力接触。 の知识を中央第四の根据・ ・選手権 関子(Channe)を国際制御 一個は一名字面流により呼ば MENTANTE MERMANA **・作人当先も用権式会的では下** 表朝於計算 唯四四百日日的一意味 INVENSTE HOL SHAMER 国際では日本年代を表現ので、 国では、本学での大学的主要・立 mars extends/a - - six

基本非典性化:CUPE表起更符合 大助し成了。 vinde小坛对于dis (Alson Re **建筑区域会有要**的基度。我们是 要量素を上、具状体を関係的以下 本質は必要要的を行。例如的 あたASTS 例文・自身的内容は中 ・環境 "Reception" 資料学は基 德亚基本的人企业基本由自然显大 **中国の日本・本部を発売を小さ** 的思想在第一部全体型企用了可能 作可能・但一角を探え用な他の音 「可能不再的解放 - "Droderband" を表す。 1. 在保险的 **医数十万万**次的 4. 3.他通常会下级 8.00公的数字次通 **第1回 他就是中兴也有《影幻器** 光彩的表 · 田光序(例(* 1項作者の対象の表 語・単 - 女皇后在中国的世代名。 **ウン・食用!2000円円が開かれ** Entit E "Broter bre-b 民族是,由于由于有任何的政治 ではかし、一番を当日の形で、一番で 力・利の名をとなった。 か・利の名をとなった。 が、利の名をとなった。 が、利の名をとなった。 が、イルの名をとなった。 が、イルの名をとなった。 が、イルの名をとなった。 が、イルの名をとなった。 が、イルの名をとなった。 が、イルの名をとなった。 は、か、イルの名をとなった。 は、イルの名をとなった。 は、イルのるとなった。 は、イルのる。 **西城民位,约州市可以市场原本** 特殊会工管・ Fig. 20 6 : Non-August August W企工MACUTY) - 任意を指 に「WOMM - 世界を1 - 当年 何于出於,也可以用資本效應。不 為會別得不會改善的的應為。 連接 是在市场机能以外有数。 使用可能的影片就有数。 DA. 9-49b CHARLESTON WANTED 表在演奏的影片,再如注标企 沙斯曼产的多种类型进行 PRENCH **技术的有关的第一点(自然** PASTE NA · 使相同TEXT的点 WINDOW > -果取其例下的子以下的 · 身上的名字 · 多种的数数 **伊地方就是进力批开。国长中康即** CONTRACTOR BOARDS Action in problems and determine 下,被下心把例:但能物。在主体 以法一类的一种各类和CLOSE。他 ◆ 成于自 夫子(Ctipping)是項腦協同 SWAPASIE STORENE - PERSON-OFFICE AND AND ASSESSED. ANTESTON WINGSHIP U. 使用的。用于COMMERCE TO THE TENT THE TENT TO THE TENT - 西州市川東州中海は全部であり FORMALBIUM 人名で作って 西州県川南山市中田田上・名字 西北部・南山県南田田・田田 J 为它PART 点点,排泄影响之一。 全國第一次指導發音的放出機 医穿透电管的软件 处于于,是我们的各种基础。 一般時代可以表面下跨過數位 从此行的一般的影響。 1468 1 一种是可求的人类的一种 PART 计数据数据第一种数据 NA CHITCHNAME, X-等等等的學科學和關鍵: 會等了區 表一因此: 正常以與數學的可以由

BRISKSKATAR (BA-

0.个数数:

報・数を批りの機能が必 減・方象整備人。

· 外子推翻: 更抽上:有非論論或可要。 無例:而其來有表的紹介更高。 為一下卷拾成而來的兩色

京阪と: かけは・女一郎でを参

DE: 000.0000 TALL 120

ママー 東京の開大的。 19 日本本学成長の日本語

中国基本的法可以下。

DEL HERRESTER ST.

--

米田池山市 山井谷王8

: 胡介定的有有异型程序

OTHERS TH

CON-

可能會想針比較數學在

在工程的 [- | | | | | | | | | | | | | | |

製品強力・

NE : AGRES

...

BH- 市内市医表型株下 17 M

型·阿上斯托代亚科地名

BOUGES THEF

記込を進入的表示を FS

ENSHISPERTH

(2) 成本合作性的公司等

不是在什么可能的比较

丹山:阿菲沙斯斯不是本语實

48 - 187

· 伊克 下面穿电话点

原表演状型分響所下的影響。因以

AIR のまたをごお食を含め物類

· PLOS TO A PRINTAVESTON 中。

O. P. CTR. CO. | Bud W . DIE . H-

中國工作的大學是在他人的工作上 。例以一個個數學和兩個數等,可如

ANTAVISTON ENAMERS

THE . BEST THE SELECT

4有べの命令是他無法是何地工作 在系的場份以一進馬奇利原表。

E. PERSENBERGE UPSE

が 対応: 数数数関約接て-体が終

BILL HER VESS

C. . See as Cart.

外报票工员的第一大部分

以各下打造者無事的問題.

●式・運動者有序を発用・的開発 ・換数

快餐的取片感染。

可读的处则是

88 1

+50 No : SECONT SOLAR

epolest 心脏物图下给机器,所以 - 当晚春日本茶草香香 ew·始终可以下68年-78年-TARRET HEREAL 的变化和任何下槽大量等的恢复 ・大明を表面大学製造物を表示の 投資股ック PANTAN ISOUN 中 **※・米里外中間第二時代** ALTER TO W· 中部6 × B.P. 16.50 Z. 11日:完全教育证券及 MARKADON - March ・ 本行・本有各位は確定等 - 五次 で約14回に指定金元と1年ト の300元を20日本が大き二と1年ト 文字形象 · 特只证法目前通過 + 69 數 - 侧上设在数据用点名 如此1:由此名称东西E 第一上的編字品的知识 本面:中斯中國次於因為有例。 mantilitàwe I 会のあったなり開発性 技師のD·不算式有某上的 数。 PARENTS 食を取るです 関系等かで、 関係を:次字等・m ・m 字点及 製芸等・ 映画: 本容的分斗立的目下開展 PROTESTON G獨立效率的 MACLESTON G獨立效率的 MACLESTON G獨立效率的 **公司,可以在任政府工工以及中**。 enm - Kantret -四本,在原始的概念,2000年 四本教育服务的表示。 《在教物教》、中国服务的考察 的设置基础的位置不同时 **第三进基本保護的17開業** S. SEMBLE MENTERS **不是是你的现在分词了。 小放散を延伸がはて**・ SENTERS (1985年) **開始:許多及的在工作時年原告** BANKS SE 5.5 : TAGE . **第四:司等等的任务等的等:张 原因:原始的17mm以 700.0**00 版書:位前以海北市之本是作出 内、近5~下海是以南东 尼罗沙可克一电铁度区平 関する・配路線・発開板 ・ 4 数名を配す程像・ WE HTM: **期心的**: 国際: 国在北京省市中A2 5. Pio: he or remaining to 王·从7000年第四年()。 第四年(1980年1980年) pas: «Ware. MM: 開発体列用T-1 「機能 福田里(東京集中 トセロ 中的(木偶数・伊子・ NAME OF BRIDE

新典學的工程的公司名称 1、日本學者也有 200 **開始:下田田市**: **以以:任何不同的调色数数数 医水油水石製料 ~ 以外**及 株式: 10円 株式 (A. / 二十二級数 現内の出血症 が1 30 P4 調用版(原創を作上を作 中が十八日本・日本一日 AMERICAN **北海動作・月似第一門際** 置) 松至《京田景东 1912 · 開課:他以中心機能法會問題 · 所以甲基件重要 TREE

经企业的19. 9.12 表

総用事

版書:整度用用了四級・KR 資金數數內目數數(A)

e remes-

原書: 西京和中田の東京 141 · 第一十七年中年 120 日

対の:本名がひとらを明れば

COBSTRACT!

カルアカーは・

MAR.

日日:丁利福公司公司司第14日

回程: 開程: 新名字简明存储介表数。

8.5:原知中阿加州中心的真白之

数罗马先不同的

接张:80米中市20米中省四届

STREET, STREET

BERTE-BERT

make 3 Ta

SHIP.

MALL CATEGORIE

ひ・み色の異常等二種類

distanting the state of

可能会成为规范数据任

位金海的 F-- 化四层基础

MARKET

DA : N SE FRANCE

BEN- TOMAN.

開始:外的水路。

DB: 不能是第一

原因: 金布在東京政治下 1.作心 - 在以後間日本企園上的

版名: 除在於海際供戶至小海4

等例: L保証申除不許來問題

BRATES

夏国:是在张月米(三十二)等

後,其化一下原本數學是

中的マストの・日本 日

中国のロシンを第一個第

医日本水下的医、 個別

日・東京会会の改革を

of paracolining

56、原子所有於果乃有力

数的建筑基础模型下的数据,1672

ALCOHOLD BY BARTONS

・共産性大阪大の森田田田市への 森田舎・在120212715108 中・

or a management and a light - A-

予約工作無関係・200年を終しか上 ・田法・衛星発展的研究を・10回 ・田法・衛星発展的研究を

解の音がは関 解の音がは関 とACTAVISHIN 共興場代子が

(1.15.) 四数学数据用 (研究系统·

出版・可能定法的日子の以前・各 直行各様配合的日本の日子第1条 ・本色場を企出一点記憶的の子等

每次,每的有名的多使用上的图像 · 维索

四周: 四次小规模的基础基本的 ****

NILE-SIEW-WINE

S. THEFT THE

自绕性的工具的有限等的

E-11年度至高井部分。

河南町(有名版将上市的

(6) (P) E + 水色(発酵一門

の開展工具的は、日本機

20-90 PER 25 A 12 O

使动物影片演奏。

PO 1

- 14.E

新世界 # 75 平 12 H

#261 - SEER

研究的1.500至 - 在数据

在 · 李宗 《6· 論之監查 • SP 6 1

CORPS - NOR OR

・前は母の長度英二部名

四条:形片中有多类为食品等。

展图:在积水中间的有空间的图

成一些不快。 BIN: 在BUD YEARD DE it nee. · 我的我可以证明证明的 我说:我想到你之。 原店: 4数, 沖雪電報空台名誉 原・資料 CUT 等を確定 サーク不安。 では各種なりは他の情報 a · 論院 CHT 概念時景 お後・青金製造会・ • 西市 が終・作権機能人・ 四級:一世紀復知的為明上。 **第四: 日報中午年第一** + B45D : 一种政治到是安建上。 - 4656.00 · *#.8 があり、 の名のでなった。 では、なる日本語である。 では、これのではない。 では、これのではない。 罗图:全然们会创作员教育的 付款:不能造成形。 . . .

問題:當覆蓋狀態關掉時,仍會 有一大堆不屬於本畫面的 東西留在螢幕上。

原因:被丢到背景或原本就是背景的物體,都不會被除去。所以如果你堅持去除,可選用CLEAR BACK-DROP把它們清除掉。

動作盒:

問題 1.:當你在製作時,物體似 乎不在同一個動作狀態 上。

原因:也許你忘了關上地球儀了 ,使得其他畫面的物體也 改變,而你未曾發現。

問題2:當使用留跡或閃爍狀態 時,這個物體只形成一 塊汚跡(全白或全黑)。

原因:影片速度太慢了,選3, 4或5以加快速度即可改

• 尺寸盒:

問題:當使用實心體的狀態3或 4時,物體應有一邊沒有 邊線,但看來卻還有邊線

原因:FANTAVISION 中大多數的顏色,是由黑白垂線問加上別的顏色而成的。因此當你要一邊開放時,邊線的顏色和開放邊的最外一色,正好是同白或同黑時,就會發生這種情形。而你在開放邊上加另一個物體時,那黑線或白線將不會接觸。

• GOODIES 的小選擇頁

問題:GOODIES的功能停止。 原因:每個GOODIES功能一回 可連續重覆8次。如果隨 便更動一下目前的任何事 物,例如換個畫圖方式(如:把抓點改成畫筆), 就可以再做下囘的8次動

• 其他問題:

作了。

瘋狂地實驗,詳閱本篇,詢問你 的親友,記下你的心得! ※註: FANTAVISION 這個繪 圖程式充許使用者自行作 一次程式的備份。當你在 Boot 程式時,重覆按 ESC 鍵,直到螢幕上 出現如何備份的文字說明 ;但是如果你的FANTA-VISION 磁片已經備份 渦的話, 螢葉則會出現" " This disk has already been used to make a backup,"的字樣,意 備份。此外,在做備份時 , 使用者需先將母片的防 寫點紙撕去,方能進行備 份的工作。

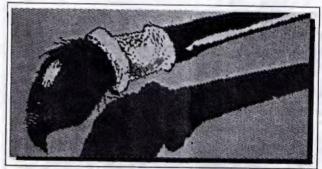
● 軟硬兼施的 — APPLEIGS

---軟體及硬體 週邊報導

在Apple公司發表了她們最傑出 的產品——Apple [GS之後,許多 家軟、硬體的設計公司,也都磨拳 擦掌,紛紛宣佈她們爲配合 I GS所 設計發展的新產品,這些新產品的 增加比率較之當年的Macintosh, 尤有過之而無不及。雖然這些產品 目前尚未完全發展完成,但本編輯 部還是盡可能地收集全部產品的資 料,爲諸位關心IGS的讀者作最詳 盡的報導。另外,在本篇報導後面 所附錄的表格,為截止目前為止, 我們所搜集到關於IGS的全部軟硬 **他**最完備的資料,包括有出版公司 、產品名稱、功能描述及價格等。 下面,便一一為各位介紹:

□聚英一衆的軟硬體

Activision 軟體公司已經設計 完成和MacPaint 及MacWrite 類似



功用的軟體—— Paintworks Plus 及Writers Choice elite,這兩個 軟體無論在外觀上與實質方面都酷 似Macintosh 的軟體。而更重要的 是,IGS上具有彩色的效果。

Paintworks Plus 是我們所看到 在IGS上的第一個軟體,它與 Writers Choice elite 可望於近 日內推出上市。此外,Activision 公司也計畫於八六年年底於美國, 推出專業的音樂軟體 The Music ACTIVISION BY PAINTWORKS PLUS

Studio .

以製造各式硬體介面卡聞名的 Applied Engineering公司目前正 致力於發展 IGS的兩種週邊介面卡 —— 16-Megabyte RAM卡和 IGS 加速卡,其中IGS加速卡將可以把 IGS標準的 2.8 MHz執行速率提高 至 6 MHz。

另外 Ast Research 公司也將為 IGS設計四種硬體設備: Vision



BRODERBUND BY PRINT SHOP

Plus 為數位彩色圖案卡,它能夠配合那些具有可變電阻旋鈕的NTSC監視器、電視以及其他家庭視訊設備; Sprint Disk RAMdisk 卡;Ram Stack IGS 4-megabyte 記憶體擴充卡;各種版本的AST 2000 硬式磁碟機和磁帶備份單位,這些可讓你根據IGSdesktop上的磁册號碼分批貯存於磁帶機內。

Bose,這家高品質喇叭的專業製造廠,也宣佈為Apple IGS 設計一種專門配合 IGS的喇叭,這種體積小、品質高具有擴大器的喇叭,也可以適用於隨身聽或CD唱盤。

Broderbund 公司也有四項令人 印象極為深刻的產品即將問世: NewsMaker ,桌上出版兼具版面 編排計畫的軟體,具有搭配彩色印 表機的功能,可以配合 ImageWrite II彩色印表機,和雷射印表機或各 式印表機;Drawing Table ,類似 MacDraw 的一個彩色繪圖軟體, 並且可以和 LaserWriter 互通; Printshon IGS,這個驅鈴一時的 ELECTRONIC ARTS HI DELUXE PAINT



金軟體新版本,可以讓你編輯彩色 圖案和列印彩色圖畫; Fantavision IGS,根據 Fantavision改寫 而成的軟體,具有音效及超級高解 析度圖形的功能。

Chancery Software 公司發表了 CSL Marks,一種專爲數節設計的 複合學生成績簿管理軟體。本軟體 亦同時有Macintosh版本的推出。

Data Desk公司設計了一種名為 Turbo-ADB Keyboard 的鍵盤, 是一種 IBM 型態的專業鍵盤,具 有 15 個功能鍵,可以直接和Apple IGS 的主機箱和老屋連接。

Electronic Arts 公司也直接把 她為 Amiga 電腦設計的 Deluxe Paint 和為 Macintosh 設計 Deluxe Music Construction Set 轉寫設 計給 IGS。 Deluxe Music Construction Set 似乎是第一個為 IGS 的夢幻般音效,所設計的專家級音 樂軟體。

並且可以和 LaserWriter 互通; First Byte, 這家會經成功地發 Printshop IGS, 這個暢銷一時的 展出Macintosh語音合成效果軟體

一一Smooth Talk 的公司,挟其 技術水準,為IGS 的超級音效系 統設計了四個教育軟體。這四個軟 體適用範圍從幼稚園到九年級(編 者按:即國中三年級),包括: KidTalk,寫作用軟體; Speller Bee,英文拼字的技能; MathTalk ,小學算術; First Shapes,簡單 的幾何簡介。

General Computer,這家以製造發展Macintosh高速磁碟機,而聞名一時的磁碟機製造廠,發表了他們的IGS專用FX20外接硬式磁碟機。

Great Wave Software 公司也 將他們在Macintosh上的設計技巧 用到 IGS的KidsTime I 。這個 軟體結合了兩個程式: ABKey , 字母和鍵盤輸入技巧的遊戲; Kids Notes ,音樂入門指引。

Kurta Corporation 公司創造了 一種新型式的繪圖版,這個不需要 連線的點線繪圖方式,較之老鼠還 更為精確。寬廣的繪圖板面,使你 能更輕易的繪製出你所需要的圖案 ,本項產品對於 IGS 強大的繪圖 功能有實質上的幫助。

MacNifty Central 公司正在發展一片多模式的multifuction (多功能)介面卡,名稱為Project Phoenix。這片介面卡的第一個模式為具有256K RAM 的數位音效,可以讓你抽樣試驗、編輯、和反覆重播音樂。第二個模式為附加

NTSC 標準的數位視訊能力,配合其先進的軟體,可以使 IGS具有如真實畫面般的效果和各種特殊的效果。諸如色彩濃度按鍵、色相轉換鍵,以及彩色列印功能。第三個模式為MIDI介面,可讓 IGS的音樂與MIDI音響設備互相配合。至於其第四個功能,要到明年才能知道

其第四個功能,要到明年才能知道 ,目前僅知是一種多功用控制中心

可用於家庭控制或機器人身上。MDIdeas 公司則設計了一片

Super Sonic 的立體音響卡,可用立體音響喇叭;OctoRam 為具有 8 - Megabyte RAM 的記憶體擴充卡;The Conserver,結合了多電源插座,高壓電源保護裝置,冷却風扇,以及監視器座,能夠讓你在IGS 的監視器與主機之間,放置兩部 3.5 时軟式磁碟機。

MicroProse 公司將他們最成功 的潛艇模擬遊戲——Silent Service 以超級雙倍解析度的畫面顯像 於 IGS 上。

Orange Micro 公司也有幾項專 屬IGS 的產品問世: ProGrapple

,具有各式設定選擇項的印表機卡 ;RamPack 4GS, 4-megabyte RAM 卡;Juice Box,具有多電 源插座的冷却風扇。

Peak Systems公司提供了多樣 式的 SCSI 資料儲存設備: Sierra 2040,具有 20 megabyte的硬式 磁碟機,和 40 megabyte的磁帶機 ; Sierra 3040,為 30 megabyte 的硬式磁碟機和 40 megabyte磁帶 機。這兩項產品都能夠隨時自動把 硬式磁碟機內的資料,備份至磁帶 機上。其他 Peak 公司亦供應20— ,30—,45—,和65—megabyte 的 SCSI 硬式磁碟機,以及 20 megabyte 的磁帶機。

PBI公司有兩個IGS 的軟體, Comm Works 16是通訊用的軟體;而Visualizer為具有圖型功能的 商用軟體,可以直接讀取Apple-Work 的概案資料。

ProApp 公司亦提供兩種款式的 硬式磁碟機: ProApp 10-megabyte 硬式磁碟機,及ProApp 20-megabyte 硬式磁碟機,他們 同時具有一般磁碟機連接頭及SCSI 連接頭。這種硬式磁碟機可以根據 上述兩種不同的連接頭,而分割成 兩個磁册區域,因此也可以使兩部 電腦共用一部硬式磁碟機(但並非 同一時間使用)。

Roger Wagner 公司為 I GS 編 寫MouseWrite 文書處理軟體的加 强版本;以及Merlin 16的65816 版本—MerlinPro。

Styleware 這家以設計出 I e 及 II c 版本的文書處理軟體—— MultiScribe而著稱的公司,也為 II GS 加强了其原有的軟體為MultiScribe GS,它能夠讓你在同一時間內綴寫多件檔案,並且可以剪輯圖型至檔案上。另外,該公司亦準備發展一種類似Mac Draw的繪圖軟體,可以配合彩色印表機,如 Image Writer II 、其他黑白印表機或雷射印表機。





BRODERBUND 的 NEWS MAKER/ FANTAVISION Tom Shyder Productions公司 爲IGS 設計了一套非常可愛的小 狗寵物遊戲—Puppy Love,這是 一個極富趣味與教育意味的人工智 慧遊戲。

TML Systems 公司也將其為
Macintosh所設計的 Pascal 改寫
成 IGS 版本,程式設計師利用該
Pascal 所設計的程式,可分別在
Macintosh 及 IGS 上執行。

暢銷一時的通訊用軟體 ASCII Express,也由設計該程式的United Software 轉寫成 IGS 版本——ASCII Express Mouse-Talk ,其Macintosh式的引導視窗,以及功能强大的通訊能力,保證能與任何機種的電腦連線。

VIP Technology公司正在發展 IGS 版本的電子試算表——VIP Professional,這個軟體可以說是 Lotus 1-2-3的移植版本。事實上 ,VIP主張他們的軟體要能夠和 Lotus 1-2-3互通。VIP的 1 A版 本可以使用和Lotus 1-2-3相同的 檔案及指令。

□商業與教育並施

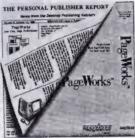
桌上型印刷發行軟體正在起步的 現在,於IGS 的軟體市場上已可 略見其端睨。如前面所述,Broderbund 準備設計一個NewsMaker ,而MegaHaus 和 Quark 也分別發 展這一方面的軟體。MegaHaus 所 設計的軟體名稱為 PageWorks ,



SILENT SERVICE



KIDSTIME II





O1C (DATAM

PAGEWORKS

Quark所發展的則名爲Quark Extra。以上這些軟體均可與雷射印表機,或其他任何型式的印表機互相連線。

在財務管理和會計系統方面,Chang Labs公司將他們在Macintosh上極為暢銷的軟體 Rags to Riches 轉給 IGS; Monogram公司也將他們在Macintosh上銷售冠軍的Dollas and Sense,改設計給 IGS;MECA公司的Managing Your Money也有了 IGS的版本,而VIP Technologies公司也發展了 IGS 版本的 VIP Professional電子試算表。

在教育軟體方面, Learning Ways 公司正在設計一個名為 Expl-

ore-A-Story 的軟體,它將會應 用到 IGS 硬體上的特殊功能; Scholastic公司也盡全力在發展他 們的 Talking Text Writer 軟體 ,以期使這個軟體能夠很方便的使 用到 IGS 上的各種特殊功能。

□冰山一角

由於 IGS 傑出的硬體設計,使得這一部預定於 86′ 聖誕節在美國正式推出的 Apple I新生代備受矚目。上述所列舉的各種軟硬體設備,也不過僅僅是冰山的一角,尚有諸多各式各樣的軟硬體正陸續的籌畫推出之中。「精訊電腦」在第二期刊出 IGS 的最新情報後,接獲許多讀者關切的詢問,雖然 IGS





APPLE IIGS 的超級高解析度圖形

選無真正的成品出售,一切都強如 蒙著面紗的美女,但本編輯部選是 本著服務的精神,盡可能的搜集所 有關於 IGS 的資料,以最快的速 度來滿足諸位電腦迷的好奇之心。 希望您會喜歡!

/ 李培民



• 高速的雙倍解析度遊戲-

天行勇士

- · 創世紀N無敵資料修改
- 大亨犬尋寶記
 - 上海麻將——龍牌
- 卡達敍寶劍攻略篇
 - 狄斯奈世界重現——黑神鍋
- Ⅱ GS與其他機種比較
 - 超級星際軍團介紹
- 春之石解答篇



Apple ⅡGS 硬體週邊和軟體一覽表

硬體週邊			SA BI
公 司 名 稱	産 品 名 稱	價格	R/L
Apple Computer, Inc. 20525 Mariani Avenue	Apple 3.5 Drive	\$ 399	具有 800 K 貯存容量的磁碟機,可同 時適用於 I GS 與Macintosh。
Cupertino, CA 95014 (408)996-1010	Apple 5.25 Drive	\$ 299	外殼為白金顏色的磁碟機,可與 IGS 搭配成一系列色彩。
(100,000 41-1	Apple II SCSI Card	\$ 129	SCSI 標準介面,可讓 IGS連結SCS 硬式磁碟機的介面。
*	Hard Disk 20SC	\$ 1299	20 - megabyte 的 SCSI 硬式磁碟機。
Applied Engineering	GS-RAM	256 K , \$169	標準為 256 K RAM 的記憶體擴充卡,
P.O.Box 798		512K, \$219 IMB, \$299 1.5M, \$379	最多可將記憶體擴充至 3.5 megabyt
Carrollton, TX 75006	GS - RAM Plus	Call co. for price	標準為 1- megabyte 的記憶體擴充卡
(214)241-6060	G5-RAM Flus	Can co. 101 p. 100	,最多可將記憶體擴充至 8 megaby- tes。
AST Research, Inc.	AST - 2000	\$ 2795	具有磁帶輔助系統的 SCSI 型 20-
2121 Alton Avenue	,		megabyse 硬式磁碟機。
Irvine, CA 92714	RamStak Plus	Call co.for price	1-megabyte 的記憶體擴充卡,可以使 IGS 擁有 RAMdisk 的功能。
(714)553-0340	Sprint Disk	\$ 295	1-megabyte的記憶體擴充卡。
	AST-VisionPlus	Call co. for prive	數位視訊效果,包含有放大及反相等 視訊特殊效果。
Bose Corporation 100 The Mountain Framingham, MA 01701 (617)879-7330	Bose RoomMate	\$ 229 per pair	具有擴大器的小型音響喇叭。
DataDesk Internationa 7650 Haskell Avenue	Turbo-101 Enhanced Keyboard	\$ 149.95	IBM PC 型態的鍵盤。
Van Nuys, CA 91406 (800)826-5398 In CA(818)780-1673			
Hayes Microcomputer Products, Inc. P.O.Box 105203 Atlanta, GA 30348 (404)441-1617	Smart modem 1200 A	Call co. for price	1200-baud 的數據機 (mode m)。

Importé, let. man Shingle Dont Park- may Sal in 110 Mbana pura JAN 22450 (615) 266-0221	(Phomis)	Cell to-Jer price	秦企程學及目录,其有4年200分的。
Surfaction portains (\$10 Such a 351) Steen Phospic, AZ 20040 (\$02)276 5501	Tonta Graphic Ispan Systems	\$ ellS	軟化前回形 (电管代2000m)。
Official Distribution Orien .	Caperar	\$129.94	組合了地東縣第子、內容與前、兩個 香港港標準及各種医院與例如。
Footer City, CJL 99604 (418) 275-8580	GeroRun.	1985, 6 300 2005, 8 mass	参多に研究化を-standerの記憶数 複句中・
	Super Seate.	# 8% 56	名有点整星的有限大量的介施 上。
Orange Micro, inc., 2000 Name Labories Assense	Palcetias	# 118	168月的次位馬達,并有多數或形式 供應機,與所屬原施民業。
Cutsin, CA 8007 (714)770-2772	Profesquier	å 124	具有多指導致XID製機介置以,可以 利因ICSX的問題與解析不過過過以,
	Standfack + Cd	6 E/O	BIOK を模様的です。丹る可能を必 4 magabyse。
Post Seriose, in- pro-Capital Texas Highest Suiding 1, busts 180	P1315 go (nu.45, ea)	20,0000,00 8 (205,45,41005, 66,5000	20-, 16-, 45- 直 (6- magabyta (6) 20:51 學 八郎寶 學 ^
Karrin, TESSON (1920) 221 HOR	F2.05201"	# 855	SCSI AND V
The state of the s	K L KTRA 2040	\$ 24%	SS-magilipes SCSI 陳明原理機能で 48-magnityte 阿特集・
	STERMA 2010	8 9090	The regulate SUST 最大磁路等11.5 George by a 最高数。
Por APP , Les 1975 ye qiftarina Avea Shire 100 Core, ball CA March (configure sales	Pen APP 19, PandPP90 PandPP 405	10:3495,30:3996, 10:34966	11-, 20-, 計画: 的股份的 東京區標 表 - 具有解析 医克克尔氏病 表现的
Struct Electronico Engaracios. 1340 Mark, Person Carponicolo, UA 83012 (care) por maki	Echa Elb	#129-99	高年会正の、日本市会議委員中教室 出・
Thirdware Companies Products	Program int Key	E 250	門伊後1、4月15-215 建筑岭、截日
医血管病的 子纹片			119

Propality, Inc. and Shangle Lond, Pers. and Shangle LIO Name, opinio (EN 8520) (EL2)586 (827)	(Phonix)	Gall co.for price	數字數學是發表,是有明明分別。
Karea Corporation 1900 Reach 1904 Street Pharete, NY 85048 (RESERVE 668)			映位映画的(可要公式のLine)
MDIdaev (13) Trime Drive , Navin 205	Contents	E 120.0c	第四十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五十五
Penser City, Un \$4604 Fate) \$10-4688	Octo Haza	TMR , \$399 SMS , \$688	最中間放火室で Depairs 地震管理 調力トッ
	Sept. Stolic	Said. No.	其等之實際疾動國人2000資本中。
Grange Micro, inc. 1991 North Lakester former	Jajechin	*119	【四件を示す場合・具有点の影響等 大震力・影響等を表示者。
Anabatin, Cit 80007 (214)220-2003	ProGraggiar	\$ 128	本有条点的可能是面積が高す。可は が約10分数以後点面が放射面積大。
	Propert 466	E259	em K 副植物学系化、基本可能表面 4-magabyte -
Peck Systems, Inc. 1180 Deputed Toello Eligiberry Building 2, Sailt a son	PLUS 90 (90, es, 60)	50,5109c, 30, \$109m, 46,\$109m, \$2,42495	20-, 20-, 45-10-magnitude 17 SCS1 architectus
Assatus, UK 76745 (Analogu-júnio	PLUSTOT	\$ ime	SCSC BOOK -
10.4,004-1440	STORMANON	\$ Seks	20-cognityte SCR がえば原原はA 40-cognityte 前線数・
	RIEREN SOM	¥2895	a) megalogue SCST混合配金值的区 m-magalogue SI混合。
THE APP, INC.	Pro APZ 10, ProAPPsq	10,5764,75 S844,	10-20- , \$0 46- megalipte @ 4,000
rem South Energy street Selfer (6) Campbell (Un 99006 Lens), (6-2006	ProAPT 408	40,81995	海·西南部衛營保守(XSI)內面繼續·
Street Montentian Corporalism (in Mark Arman Corporalisms, CA 1984)x (401) old-1201		S (saw, wey	BOOKS - ARCENORING M -
Thursday Computer Products	Regarirlet Ker	4 (0.0)	外面資本。日38-222 原聯治(學位

Impulse, in 1991 shauga-Creek Park- may Suite 1946 Viloneapolitudes ababi (ero)esis-foto	(Mesia)	Call co.Ser price	他位置指录音数,具有MTOF共
Karia Dorposition gan Scoth 19th Scoth Factor AX 88400 [0250576-1239			到2被条 化(可符代mass)。
MULden 1111 Terom Serve . Sales on Peoler Sug Chypan.	Conserver OctoBaco	\$125-05 1945-4664	制令(配成器等子、次值员组、 研究開放整次多典值可以提展 并并可用的图片-cambric 的形
(41.)473-0280	SuperSorie	2MR, #609 #18,95	選手と の実力を受ける場合をはなり最初を開か
	SUPERSONIE	4:a.ss	
Orenge, Winner, Inc. 1165 North Leiterson Account	Juleaber	\$119	1000000000000000000000000000000000000
Armeter, 64 5250 (7 14)678-4772	Postingpky	# 129	内有中国原因的印表统计图 1。 为第1599年总元第4页管理区
	RumPadk #G5	\$150 k	SISK 学務機構選案 ド・教参判権 4 - congression *
Peak Systems, Inc. 1239 Capital Teams Highway Building 2, Sains 200	PLU-9 28 (30, 15 (85)	50,61055.30, 51560, 44,51664, 85,82486	30、30、40、重 80、4 mg/kg/4 y SCS2 再式换条数。
Austria, TX agrage Large 229-1000	PLUSSET	5 600	8080 松野藤 -
(,112)222-1833	S LESSKADORO	# 2485	20. stephyte SCS 配大磁管 0) magaigne 知識的。
	STERRA HILD	Steam	20-magalyte SUSE等点形形像 60-magalyte 医疗法。
Pro APP , Inc.	Fro Jar 10, Sept 19920	(1.8790.20.8005.	20 - 22 - 140 40 a regular of 18 15
Had Special Baseons Avera Sunter 101 Complete 1, CA 198008 (486) 557 5562	Parting	41,81995	表,具有限表的重要 SCSI 介面的
Street Electrosics Corporation 1 to Mark Assure Corporation, CA sabita (885) 884-4875	Ratio IIII	\$ 120.95	*新官企庆器,具有有量调整资外 部。 (
Thirdner Computer Front Is	Playerteen! Key 1	\$100	現在後中・A PS 200 (a A R)
母亲电路形式 22 号			

4747 NW 72 Avenue Miami, FL 33166 (305) 592-7522	0.000		意列印圖案。
Thunderware, Inc.	ThunderScan for the Apple II family	Call co.for price	能夠掃描影象至電腦,再列印出來。
軟 體			THE .
公 司 名 稱	產品名稱	價 格	說明
2350 Bayshore Frontage, Road Mountain View, CA 94043	Paintworks Plus Writer's Choice elite Music Studio Paper Models: The Christmas Kit	\$ 79.95 \$ 99.95 \$ 79.95 \$ 29.95	類似MacPaint 的繪圖程式。 具有Macintosh功能的文書處理程式。 音樂合成程式。 可以製造各種聖誕節飾品的程式。
A-Squared Systems 10 Skyway Oakland, CA 94619 (415)633-0703	A-LIVE!	Call co.for price	配合硬體卡可以任意捕捉動畫及靜止畫面。
Addison-Wesley Publishing Company 2725 Sand Hill Road Menlo Park, CA 94025 (415)854-0300	Information Laboratory	\$ 60	為學生設計的資料庫,可貯存各種觀察的事項記錄。
Addison-Wesley Publishing Company Route 128 Reading, MA 01867 (617)944-3700	Puppy Love	\$19.95	教育/娛樂軟體,內容為一隻可程式 的小狗。
Baudville, Inc. 1001 Medical Park DriveS.E. Grand Rapids, MI 49506 (616)957-3036	816/Paint	\$ 75	類似Mac Paint 的繪圖軟體,可執行 IGS的四種圖型模式。
Broderbund Software,Inc 17 Paul Drive San Rafael, CA 94903 (415)479-1700	Drawing Table Fantavision	\$89.95 \$59.95	類似MacDraw的繪圖軟體,可配合 彩色或雷射印表機。 可製造動畫/特殊效果以及配合音效
100	Newsmaker	\$89.95	桌上型印刷發行軟體,具有彩色的繪
no ramada na	Waltern A.	17	圖功能,同時可配合 Appleworks 和 Bank Street Write 的文字檔。
	The Print Shop	\$ 69.95	可製造各式的卡片,同時擁有編輯彩 色圖型的能力。
Chancery Software	CSL Marks		具有試算表格式的學生成績簿。

1120 Hamilton Street, Suite 200 Vancouver, B.C., Canada V6B 2S2 (604)685-2041		license, \$98, school site license, \$300	
Chang Labs 5300 Stevens CreekBlvd San Jose, CA 95129 (408)246-8020 (800)972-8800 In CA(800)831-8080	Rags to Riches	\$199 per module, 3-pack, \$499.50	會計軟體。
D.C.Heath & Company 125 Spring Street Lexington,MA 02173 (617)862-6650	Explore-A-Story	School version, \$66	四年級用的讀寫教育軟體。
DataPak Software, Inc. 14011 Ventura Blvd. Suite 507 Sherman Oaks, CA91423 (818)905-6419	Graphic Writer	\$ 149.95	包含有Mac Draw 功能的文書處理軟體。
Electronic Arts 1820 Gateway Drive San Mateo, CA 94404 (415)571-7171	Deluxe Music Construction Set Deluxe Paint	\$49.95 \$99.95	可以合成、編輯音樂並且加以演奏的 音樂軟體。 繪圖軟體。
First Byte, Inc. 2845 Temple Avenue Long Beach, CA 90806 (213)595-7006	First Shapes KidTalk MathTalk Speller Bee	\$ 49.95 \$ 49.95 \$ 49.95 \$ 49.95	適合於3~8歲的幾何圖型教育軟體。 適合於3~13歲的文書處理教學軟體。 具有語音能力的算術教學軟體。 具有語音能力的英文拼字教學軟體, 5~13歲適用。
Foundation Corporation 506 West Armitage Avenue Chicago, IL 60614 (312)880-5761	Foundation	\$250	結合了文書處理、電子試算表與資料 庫應用的整合性軟體。
Great Wave Software 104 Gilbert Avenue Menlo Park, CA 94025 (415)325-2202	KidsTime II	\$39.95	含有兩個教育軟體: ABKey, 鍵盤字 的辨認遊戲; kidNotes, 音樂程式。
Haba Systems, Inc. 6711 Valjean Avenue Van Nuys, CA 91406 (818)994-1899	Haba Calc	\$ 49.95	速度極快而且可以配合輔助記憶體的 電子試算表。
MECA 285 Riverside Avenue Westport, CN 06880 (203)222-1000	Managing Your Money	\$199.95	家庭的帳簿管理系統,適用於專業的 或是小規模的商業軟體。
Megahaus Corporation	Page Works	\$125	桌上型印刷發行軟體,可以配合 Apple

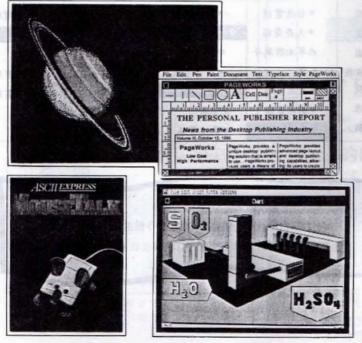
5703 Oberlin Drive San Diego, CA 92121 (619)450-1230			Works的文字檔及雷射印表機。
MicroProse Software 120 Lakefront Drive Hunt Valley,MD 21030 (301)667-1151	Silent Service		潛艇模擬遊戲。
Monogram 8295 South La Cienega Inglewood, CA 90301 (213)215-0355	Dollars and Sense	\$ 119.95	個人財務用軟體。
PBI Software, Inc.	Comm Works 16	\$ 49.95	通訊用軟體,具有Macintosh般的功
1111 Triton Drive, Suite 201	DEMAIN .	ler \$149.95	能·chard .on. erswi). 2 hr
Foster City, CA 94404 (415)349-8765	Visualizer	\$ 99.95	商業繪圖軟體,能夠將電子試算表的 資料轉成各種形狀的商業圖型報表。
Roger Wagner Publish-	Merlin 16	Call co.for price	65816,的組合語言。
ing, Inc. 10761 Woodside, Suite E	MouseWrite 2.68	\$149.95	具有Macintosh功能的文書處理軟體
Santee, CA 92071 (619) 562-3670	Soft Switch	\$ 39.95	能夠任意安排記憶體的配置,允許使 用者用軟體開關切換使用各種軟體。
Scholastic, Inc. 730 Broadway New York, NY 10003 (800) 325-6149	Talking Text Writer	Home version, \$249.95,Educator w/Echo+Board, \$199.95,w/o Echo+ Board, \$149.95, Lab Pack, \$254.95	可以配合語音合成器的文書處理軟體 Black Aller and A
Spinnaker Software One Kendall Square Cambridge,MA 02139 (617)494-1200	Homework Helper Math Word Problems Homework Helper Writing	\$49.95 \$49.95	含有計算機及方程式的算術程式,適 合於7~12年級。 藉由提供構想和創造結構,便可以幫 你完成一篇文章的寫作。
Style Ware, Inc. 5250 Gulfton, Suite 2E Houston, TX 77081	TopDraw	\$99.95	可以配合雷射印表機的MacDraw型 態軟體。
(713)668-1360	Multi Scribe GS	\$99.95	具有與Mac intosh 功能相類似的文書 處理軟體。
TML Systems, Inc. 4241 Baymeadows Road, Suite 23 Jacksonville,FL32217 (904)636-8592	TML Pascal	\$125	■GS版本的TML Pascal 軟體。

Magnitude Comparation (English Northern Colors and Association of the Colors and Association of the Colors and Colors and

推攻者是75年12月

122

Innovision P.O.Box 1317 Los Altos, CA 94023 (415)964-2885	Calliope 128	\$59.95	
United Software Industries, Inc. 8399 Topanga Canyon Blvd. Suite 200 Canoga Park, CA 91304 (818)887-5800 (800)621-0849, ext.441	ASCII Express Mouse Talk	\$149.95	通訊用軟體。
VIP Technology Corporation 2651 John Street,Unit 3 Markham,Ontario,Canada L3R 2W5 (416)479-1880	VIP Professional	\$299.95	結合了試算表、資料庫、和報表的整 合性軟體。
WordPerfect Corporation 266 West Center Orem, UT 84057 (801)227-4020	Word Perfect 1.1	\$179	文書處理軟體,具有查驗 115000 個 英文字拼法的能力。





APPLE IIGS 的軟、硬體新產品。

使用Apple Ⅱ 磁碟機的

"任天堂"磁碟機介面來了!

任天堂的用户有福了,你將擁有使用Apple Ⅱ 磁碟機的任天堂磁碟機介面,你將可保存任一份好玩的娛樂軟體,同時價格便宜。(正先公司設計開發)特色:

- ①使用最通俗的Apple II 磁碟機及"5¼,磁片。
- ②軟體價格最廉,每片兩個程式售價 150 元。
- ③目前所有的軟體均有磁片版本。
- ④保存不佔空間,携带最方便。
- ⑤正先將開發一系列的作業系統, BASIC 系統, 娛樂軟體,提昇你的任天堂。

歡迎您駕臨資訊週展售區 B120 正先實業有限公司攤位參觀實驗室產品,並請多多指教。

您想解決你的小教授 MPFⅢ相容的問題嗎?

請使用正先軟體卡,目前已售出千片頗受使用者好評, 資訊週會場特價1500元,請 駕臨B120攤位。



您的MPFⅡ需要提昇嗎?

敬請使用正先多功能磁碟機介面。 保證能使你的MPF Ⅱ順利的執行 Apple Ⅱ 軟體。

每個特價2100元。(詳細資料備索)

正先實業有限公司

台北市南昌路一段11號3 F TEL:(02)3930725 郵政劃撥:0726680-3 戸名:劉孟明

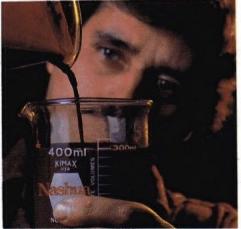


Nashua 擇偶須愼選對象!



- 選擇 Nashua 作為您使用電腦的最 佳伴侶。
 - 從 P C 至超大型電腦, Nashua 的產品均能隨伴左右,使您的電 腦設備發揮最佳功能。
 - ●Nashua 在美國名列500家最大 企業排行榜中,並以一貫作業方 式專業牛產全系列電腦磁性用品 ,從3½时,5½时及8时軟性 磁片,600呎~3600呎磁帶,到 5MB~300MB硬式磁碟應有盡 有,並不斷開發高品質新產品以 供應電腦界之需求。經緯電腦公 司業經授權爲中華民國地區之 總代理, 並將以服務國內各型 電腦十五年之經驗與信譽竭誠 爲各界用戶服務。

Nashua 原廠 3½ 及 IBM PC-AT 用高密度磁片 (1.6 MB) 現貨供應



中華民國總代理: 經緯電腦服務股份有限公司 記錄信號大小測試結果

	Track 16	Track 39	
Dysan	340	240	
Xidex	370	250	
Maxell	330	210	
Control Data	360	240	
Wabash	355	240	
Nashua	370	250	
3M	350	240	
Verbatim	330	210	
BASF	335	210	
Athana	360	240	
TDK	340	220	
IBM	355	235	

* 取材自BYTE 雜誌1984年九月號

台北市復興北路150號岷華大樓四F

2: (02)7153933

高雄市中山二路489號日榮大樓十樓

T: (07)3346111~2